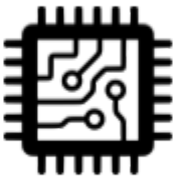
Cyberpunk RED

СПРАВОЧНИК



ГРАФ 0: ЯДРО

СОДЕРЖАНИЕ

ПАРА СЛОВ ОБ ЭТОМ СПРАВОЧНИК 3
- Что это такое 3
- Список отсутствующих материалов 3

ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАВЫКИ 4
- Характеристики 4
- Навыки 5
- Правила проверки навыков 6
- Список навыков 8

РОЛИ И РОЛЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ 23
- Мультиклассовые Роли 23
- Стили Игры 24
- Очки Улучшения 24
- Рокербой 27
- Соло 29
- Нетраннер 30
- Техник 36
- Медтехник 39
- Медиа 42
- Корпорат 46
- Законник 51
- Фиксер 53
- Кочевник 55

БОЙ 59
- Действия 59
- Дальний Бой 62
- Ближний Бой 64
- Рукопашный бой, Бокс без перчаток и Борьба 65
- Боевые Искусства 66
- Дополнительный Урон 69
- Защита 70
- Бой на Транспорте 73
- Репутация 75
- Бой в СЕТи 76

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА, ЛЕЧЕНИЕ... 79
- Получение Урона 79
- Состояния Ранения 79
- Критические Повреждения 80
- Спасбросок от Смерти 80
- Стабилизация и Лечение 81
- Trauma Team 82
- Больница 83
- Бодибанк 84
- Установка Киберснаряжения 84
- Бодискульптинг 84
- Терапия 85
- Киберпсихоз 86

УЛИЧНЫЕ НАРКОТИКИ 88

РЫНКИ 90

ОБРАЗ ЖИЗНИ И ЖИЛЬЕ 91
- Жилье 91
- Заработок 95

УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ 100

ПРИЛОЖЕНИЯ 102
- Предметы 102
- Одежда 105
- Оружие 106
- Защита 111
- Киберимпланты 112
- Травмы 124
- Нетран и СЕТь 127
- Транспорт 133

ПАРА СЛОВ ОБ ЭТОМ СПРАВОЧНИКЕ

Что это такое

Данный справочник по настольной ролевой игре **Cyberpunk Red** создан с целью предоставления игрокам “**раздаточного материала**” и содержит информацию о том, что можно делать в игре и как это все работает. **Вся информация, необходимая для ведения игры** (др. сл., для ГМа) в этом справочнике **отсутствует или присутствует частично**. Для комфортной игры вам по прежнему необходимо иметь копию базовых правил Cyberpunk Red.

Список отсутствующих материалов

- любая историческая сводка, погружающая в ЛОР настольной ролевой игры;
- художественная составляющая базовых правил;
- поэтапное создание персонажа;
- заранее сгенерированные персонажи / противники / архитектуры / ван-шоты;
- карта Найт Сити.

Дополнительные главы

По мере появления дополнительных материалов по Cyberpunk Red данный справочник будет дополняться главами. Ищите “ГРАФ 1”, “ГРАФ 2” и т.д.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАВЫКИ

Характеристики

Характеристики (также называются **СТАТ**) - это числа, которые описывают способности вашего персонажа в игре по сравнению со всеми остальными во вселенной. Всех людей и существ можно описать (или написать) с помощью Характеристик. Они помогают сравнивать способности персонажей, что часто важно при игре. Например, человек со СТАТом 5 может быть лучше, чем человек со STATом 4, но не так хорош, как человек со STATом 6. Характеристики обычно оцениваются от 1 до 8, но могут быть и выше.

Ментальная Группа

Интеллект (ИНТ): Насколько вы умны. Как правило, это больше, чем просто интеллект и включает сообразительность, осведомленность, восприятие и способность к обучению.

Сила воли (ВОЛЯ): Ваша решимость и способность противостоять опасности и/или стрессу. Она также отражает вашу смелость и способность переносить длительные лишения. Этот СТАТ важен для определения того, сколько повреждений вы можете выдержать.

Харизма (ХАР): Ваша способность производить впечатление и оказывать влияние на людей благодаря своему характеру и харизме, насколько хорошо вы ладите с другими людьми, как вы взаимодействуете в социальных ситуациях.

Эмпатия (ЭМП): Ваше отношение к другим людям, забота о них и способность принимать их мнение во внимание. Особенно важна, поскольку нивелирует последствия киберпсихоза, опасного психического заболевания, распространенного в Темном будущем.

Боевая Группа

Техника (ТЕХ): Ваша способность управляться с инструментами или приборами. Это не то же самое, что Реакция, так как это умение пользоваться инструментами. Один персонаж может хорошо разбираться в Технике, но не уметь фехтовать или жонглировать. А другой может иметь высокую Реакцию, но не уметь перепрошить компьютер или завести машину.

Реакция (РЕА): Время вашей реакции и координация, используемые при прицеливании, бросках, жонглировании и т.д. Например, фокусник на сцене будет иметь высокий СТАТ "Реакция". Самое главное, что этот показатель влияет на вашу способность поражать цели из дальнобойного оружия.

Группа Удачи

Удача (УДЧ): То, каким вас видит птица счастья. Имея достаточно высокий показатель Удачи, вы можете склонить чашу весов в свою пользу. С точки зрения игровой механики, вы можете использовать очки из этого СТАТ для компенсации бросков кубиков в вашу пользу. Однако запас очков

возобновляется только в начале следующей игровой сессии.

Физическая Группа

Телосложение (ТЕЛ): Ваш размер, выносливость и способность выживать и оставаться в сознании благодаря физической подготовке, массе или другим качествам. Этот СТАТ важен для определения того, сколько урона вы можете выдержать.

Ловкость (ЛВК): Ваша общая физическая подготовка, прыжки, скачки, балансирование, бой и другие спортивные упражнения. Гимнаст будет обладать высокой ловкостью. Самое главное на что влияет: способность попадать по предметам оружием ближнего боя и может помочь вам уклониться от атак.

Скорость (СКО): Ваша скорость передвижения: бег, прыжки, плавание и т.д.

Навыки

Навыки - это то, что ваш персонаж знает или умеет, они отражают уровень его знаний и достижений. В том числе это то, что ваш персонаж умеет делать благодаря своей подготовке и тренировкам. Он потратил время на изучение и освоение тонкостей этого знания либо у учителя, либо в книге, либо в длинной и напряженной монтажной склейке, характерной для боевиков и фильмов о Кунг-фу. Уровень навыка показывает, насколько хорошо ваш персонаж обучен тому или иному виду деятельности.

Связь Навыков и СТАТов

В свою очередь, каждый навык также связан с характеристикой, которая отражает природные способности. Когда вы выполняете ***"Проверку навыка"***, вы добавляете СТАТу, связанную с этим навыком, чтобы получить значение для выполнения действия, основанного на этом навыке, называемого **Сумма Навыка**.

Все навыки уникальны

Некоторые навыки сложнее изучить, чем другие (больше обучения, больше книг для чтения, более сложные монтажные склейки), и это отражается на "стоимости" покупки этих навыков. Если навык имеет более высокую стоимость в своем обладании, то в списках навыков ниже, мы пометим его (x2). Любой навык, отмеченный таким образом, стоит вдвое больше очков для покупки (2 очка за 1 уровень).

Правила проверки навыков

СТАТ атакующего + Навык + 1d10

против

СТАТ обороняющегося + Навык + 1d10

Первый способ заключается в том, чтобы противопоставить свой навык навыку противника (например, попытаться убедить кого-то сделать что-то). Для этого вы, атакующий, добавляете свой соответствующий СТАТ + Навык + 1d10, против соответствующего СТАТ + Навык + 1d10 вашего противника: обороняющегося. Результат проверки СТАТ + Навык + 1d10 вашего противника также известен как Показатель Сложности, или СЛ, сумма, которую должен побить ваш СТАТ + навык + 1d10, чтобы добиться успеха. В случае равенства очков всегда побеждает обороняющийся.

СТАТ атакующего + Навык + 1d10

против

Сложности (СЛ)

Второй способ - это сравнение навыка со сложностью ситуации (например, взлом замка или вождение). ГМ определяет, сколько времени займет действие, которое вам нужно, и использует таблицу ниже, чтобы определить, какой рейтинг лучше всего описывает сложность задания — Показатель Сложности (СЛ). Затем вы добавляете свой СТАТ + Навык + 1d10 и пытаетесь побить значение Сложности (СЛ), которое ГМ присвоил заданию, которое вы делаете.

Показатель Сложности (СЛ)

Сложность	Описание	СЛ
Элементарный	Большинство людей могут сделать не задумываясь, но может быть трудно для маленького ребенка.	9
Бытовой	Большинство людей могут сделать без особой подготовки.	13
Средний	Трудно совершить без подготовки или природного таланта.	15
Профессио-нальный	Требует реальной подготовки, человек может считаться профессионалом, мастером в своих способностях.	17
Героический	Это высококвалифицированный подвиг, который могут совершить только лучшие из лучших. Это уровень звезд спорта и других высоко ценимых личностей.	21
Невероятный	Огромный подвиг. Совершив его, вы станете одним из лучших профессионалов своего класса. У вас поистине олимпийский характер.	24
Легендарный	Внушающий благоговение подвиг. О нем люди напишут истории, поистине удивительное достижение, о котором еще долгие годы будут говорить без умолку.	29

Критический Успех

Если на вашем d10 выпадает натуральная 10, вы добились критического успеха. Бросьте еще 1d10 и добавьте результат к первому броску. Если вы бросите еще одну 10, вы не получите еще один Критический успех.

Критический Провал

Если при броске d10 натуральный бросок равен 1, вы получили Критический провал. Бросьте еще 1d10 и вычтите результат из вашего СТАТ + навык + первый бросок. Если вы бросили еще одну 1, вы не получаете еще одну критическую неудачу.

Модификаторы Бросков

Иногда не зависящие от вас условия могут усложнить выполнение задания. Например, простая проверка навыка (СЛ9) на порядок сложнее во время землетрясения. Такие внешние условия называются Модификаторами. Когда ГМ решит, что Модификатор применим к вашей проверке навыка, вы вычтете значение Модификатора из вашего броска.

Попробовать еще раз

После провала нельзя снова пытаться пройти проверку, пока вы не увеличите шансы на успех — например, потратите больше времени, возьмите инструмент получше или выполните проверку смежного навыка.

Смежный навык

Проверки смежного навыка — это использование навыка не влияющего на напрямую на использование последующего навыка. На усмотрение ГМ хороший бросок в одном Навыке (который может быть брошен другим Персонажем) может дать +1 к последующему использованию смежного Навыка, если это вообще имеет смысл. Этот бонус +1 влияет на последующую попытку только один раз, а бонусы разных смежных навыков не складываются.

Дополнительное время

Использование дополнительного времени может дать вам бонус к проверке навыка. ГМ сообщает вам, сколько времени займет действие, вы можете получить +1 к проверке, если выполнение задачи займет в 4 раза больше времени.

Когда нет навыков

Если у вас нет навыка, но вы все равно хотите попробовать, у вас есть один вариант: просто используйте СТАТ, с которым связан этот навык, и добавьте его к 1d10. Это все, что вы получите. Вы полагаетесь исключительно на свой СТАТ.

Использование удачи

Перед броском вы можете взять часть своей Удачи (содержит Очки Удачи, равные вашей характеристике УДЧ, и который пополняется в начале каждой игровой сессии) на проверку, которая увеличивает бросок на +1 за каждое очко. Удача — это мощная сила, которая может позволить невозможному стать возможным.

Список навыков

Чтобы дать представление о том, что эти навыки могут делать на разных уровнях, каждое описание включает в себя разбивку обычно достижимых задач на разных уровнях навыков.

Навыки Восприятия

Концентрация..... ВОЛЯ

Навык сосредоточения, памяти, запоминания информации, игнорирования отвлекающих факторов.

При сумме 10 у вас довольно твердая память и вы можете держать себя в руках в борьбе с местными бустерами. При 14 вы тренировали свой ум и, вероятно, регулярно медитируете. Вас достаточно сложно смутить. При 18 ваш разум подобен стальной ловушке с круглосуточной блокировкой. Вы можете пройти сквозь пулеметный огонь и не дернуться.

Скрытие/раскрытие объекта .....ИНТ

Умение прятать предметы и находить спрятанные предметы. Этот навык используется для скрытия или обнаружения спрятанного оружия под одеждой.

При сумме 10 вы имеете некоторый опыт в уличной магии и, возможно, знаете несколько обычных тайников. При сумме 14 вы знаете самые распространенные тайники и можете проносить небольшие предметы мимо таможни. Возможно, вы подрабатываете контрабандистом или следователем. При сумме 18 вы владеете искусством маскировки. Редко что остается незамеченным вами, и вы могли бы пронести ручной пулемет в кабинет президента Кресса.

Чтение по губам .....ИНТ

Умение читать по губам разговор людей на расстоянии, чтобы понимать, что они обсуждают.

При сумме 10 вы достаточно долго подслушиваете разговоры, чтобы уловить несколько слов то тут, то там. На уровне 14 вы можете читать всех людей, включая людей с сильным акцентом и частично скрытым ртом. С базой 18 вы можете надиктовать разговор с расстояния 10 метров/дюймов в снежную бурю, закрыв один глаз.

Внимательность.....ИНТ

Навык обнаружения скрытых вещей, таких как подсказки, ловушки, прячущихся людей. Но не предметов, скрытых с помощью навыка Скрытие/ раскрытие объекта.

При сумме 10, вы умеете держать ухо востро, и ваше пространственное восприятие лучше, чем у среднего человека. При сумме 14 вы всегда примерно знаете, что происходит вокруг вас, и только обученные профессионалы могут подкрасться к вам. При сумме 18 вы обучены проверять комнаты на наличие ловушек, вы можете заметить крошечные подсказки, такие как царапины на дверных ручках, вы можете предсказать, кто входит в комнату, по тому, как он поворачивает ручку.

Выслеживание .....ИНТ

Способность идти по следу с использованием улик, следов и подсказок, встреченных ранее.

При сумме 10 вы занимались охотой (на животных или людей - решать вам). При сумме 14 вы могли бы стать профессиональным охотником за головами, обладая достаточными знаниями, чтобы выслеживать людей, которые активно заметают следы. При сумме 18, вас практически невозможно запутать. Взяв

след, вы можете идти по нему хоть до края земли.

Физические Навыки

Атлетика .....ЛВК

Умение прыгать, лазать, метать, плавать, поднимать тяжести и т.д. Он сочетает в себе основные элементы любой спортивной программы среднего школьного уровня. Этот навык также охватывает метательное оружие.

При сумме 10 вы - эквивалент настоящего школьного "качка", способного бегать на длинные дистанции и поднимать солидные тяжести. При сумме 14 вы можете выступать на соревнованиях на уровне колледжа и принимать участие во всех видах спортивных состязаний. При сумме 18 вы спортсмен олимпийского или профессионального уровня, редко встретишь кого-то, кто соответствует вашему мастерству.

Акробатика .....ЛВК

Умение манипулировать своим телом, чтобы освободиться от наручников или других пут и проникнуть в недоступные места или пространства.

При сумме 10, вы можете иногда выскальзывать из наручников и входить в слегка стесненные условия. При сумме 14 вы практиковались в преодолении препятствий, и йога, вероятно, является частью вашего ежедневного ритуала. Вы можете с относительной легкостью выскользнуть из наручников и креплений и пролезть в небольшие шкафы. При сумме 18 вы могли бы путешествовать с цирком. Вы можете касаться пальцами ног головы, выскальзывать из сложных веревочных креплений и протискиваться свое тело в такие пространства, что осьминог вспотел бы.

Танец ..... ЛВК

Навык профессионального танца.

При сумме 10 вы отработали несколько движений и могли бы танцевать на свадьбе и произвести впечатление на жениха и невесту. При сумме 14 вы могли бы участвовать в одном из танцевальных конкурсов, спонсируемых Зиккуратом, и, вероятно, дойти до полуфинала. При сумме 18 вы, вероятно, хорошо известны своими танцевальными движениями и даже можете получить просьбы от Корпов выступить на их общественных мероприятиях.

Выносливость ..... ВОЛЯ

Умение противостоять суровым условиям и лишениями окружающей среды. Также это способность переносить боль или дискомфорт, особенно в течение длительных периодов времени, зная лучшие способы сохранения сил и энергии. Проверки навыка выносливости проводятся всякий раз, когда персонаж должен продолжать активную деятельность после длительного периода без еды, сна или воды или после продолжительной активности.

При сумме 10 вы, как правило, жесткий человек. Возможно, вы выросли на окраине или путешествовали со стаей кочевников. При сумме 14 вы обучены выживанию в суровых условиях и способны жить на улице без дома и крова, хотя и не очень комфортно. В случае необходимости вы можете уйти в пустыню за пределами города, чтобы избежать неприятностей. При сумме 18 вы хорошо привыкли к опасной местности и длительным трудностям. Вы можете долгое время жить с минимальным питанием, жить в полном одиночестве в пустыне и без проблем сохранять бдительность в бегах.

Сопротивление пыткам/наркотикам .....ВОЛЯ

Сопротивление болезненным воздействиями допросов, пыток и наркотиков.

При сумме 10 вы, вероятно, имели опыт допроса или употребления тяжелых наркотиков, и это дало вам некоторые знания о том, как с ними обращаться. При сумме 14 вы натренировались противостоять обычным допросам NCPD и нескольким различным ядам и наркотикам. При сумме 18 вас очень трудно расколоть, и вы можете избавиться от воздействия большинства ядов и наркотиков. Вы можете выдержать даже пытки таких психов, как Iron Sights.

Скрытность .....ЛВК

Умение тихо передвигаться, прятаться, незаметно выполнять действия или иным образом избегать обнаружения. Другие персонажи могут попытаться обнаружить вас с помощью своего навыка Внимательности.

При сумме 10 вы можете пройти мимо большинства охранников или ваших родителей, если вы были наказаны. При сумме 14 вы достаточно хороши, чтобы плавно скользить из тени в тень и не производить никакого шума. Вы можете избегать охранников и легко терять преследователей. При сумме 18, вы равны корпоративным ниндзя, нанятым Арасакой. Если вы хотите остаться незамеченным, то мало кто сможет вас найти.

Навыки Управления

Вождение ..... PEA

Навык вождения и маневрирования наземным транспортом.

При сумме 10 вы равны очень хорошему непрофессиональному водителю. Вы знаете, как вести себя на дороге и устраивать ярость на дороге. При сумме 14 вы равны умеренно опытному водителю гоночного автомобиля. Вы умеете проходить повороты, перепрыгивать небольшие препятствия и ездить по опасной местности. В сумме 18, у вас есть навыки, чтобы стать известным на всю страну гонщиком и, возможно, заключить спонсорское соглашение с некоторыми из крупнейших производителей автомобилей.

Пилотирование (x2) .....PEA

Навык управления летательными аппаратами.

При сумме 10 вы - подготовленный пилот, способный участвовать в большинстве боевых ситуаций или управлять самолетом в плохую погоду. При сумме 14 вы - пилот-ветеран, много времени проведший в кабине. Вы можете справиться с собой практически в любой ситуации, включая выполнение сложных пилотажных маневров. При сумме 18 вы обладаете навыками высшего пилотажа, которые широко известны среди пилотов как "Оооо да". Вы можете преодолевать ураганы и лавировать между зданиями на AV-4.

Судоходство .....PEA

Управление и маневрирование морскими судами.

При сумме 10, вы уже пилотировали морские суда и знаете все тонкости морских путешествий и боевых действий. Вы можете справиться с волнением на воде и держать себя в руках при стычке. При сумме 14 вы провели много времени на воде и, вероятно, участвовали в нескольких морских столкновениях. Вы знаете, как выйти победителем в равной схватке. При сумме 18 вы - морской волк, способный провести грузовое судно через ураган и маневрировать скоростным катером через обломки и вражеские корабли.

Верховая езда .....PEA

Езда на живом существе, обученном этому.

При сумме 10, вам выпала редкая роскошь увидеть лошадь и покататься на ней. Вы знаете основы того, как удержать ее, чтобы она не ускакала. При сумме 14, так или иначе, у вас был большой опыт верховой езды (будь

то лошади или другие животные), и вы очень компетентный наездник, способный быстро совершать маневры и перестраиваться. При сумме 18, вы можете действительно установить контакт с существом, на котором едете, чтобы получить от него максимальную отдачу. Вы можете и, вероятно, когда-то уже участвовали в корпоративных скачках. Лошади встречаются крайне редко, а талантливые наездники - еще реже.

Образовательные Навыки

Бухгалтерия .....ИНТ

Умение балансировать бухгалтерскую отчетность, создавать поддельные бух. книги, идентифицировать их, жонглировать цифрами, составлять бюджетами.

При сумме 10 вы можете самостоятельно вести бухгалтерию небольшой компании и редко допускать канцелярские ошибки. При сумме 14, вы можете вести бухгалтерию средней корпорации и одновременно скрывать растрату. При сумме 18 вы - мастер двойной записи и оффшорной бухгалтерии, которой могли бы гордиться лучшие преступники из "белых воротничков". Вероятно, корпорация или преступная семья попросит вас помочь им в их операциях.

Обращение с животными.....ИНТ

Навык дрессировки, тренировки и ухода за зверушками.

При сумме 10 вы знаете, как подойти к дикому животному, не спугнув его, и раньше держали домашнее животное. При сумме 14 у вас есть навык дрессировки животных для других людей, и вы встречали в своей жизни несколько разных животных. При сумме 18, возможно, вы когда-то работали с Биотехникой над различными синтетическими и клонированными животными, появившимися в последнее время. Вы можете успокоить практически любое животное и можете профессионально дрессировать животных для таких групп, как NCPD.

Бюрократия.....ИНТ

Умение работать с бюрократами, сокращать бюрократическую волокиту, знать, с кем говорить в бюрократии, как к ним обращаться и как извлекать информацию из бюрократии.

При сумме 10 вы уже несколько раз были в этом квартале и знаете, как вести себя с бюрократами, чтобы не попасть в бюрократическую ловушку. При сумме 14 вы работаете с бюрократией достаточно долго, чтобы по-настоящему начать разгадывать секреты организации. Вы знаете, как ускорить выполнение приказов, убедиться, что ваши бумаги попадают на нужные столы, и можете даже блокировать чужие запросы с помощью Корп и государственных органов. При сумме 18 вы мастерски работаете с системой. Вы знаете, как добиться практически всего, что вам нужно, надолго завязать оппозицию в бюрократической волоките и даже манипулировать бюрократией, создавая ложные заявления и документы.

Бизнес ..... ИНТ

Навыки, касающиеся знания основных методов ведения бизнеса, законов спроса и предложения, управления сотрудниками, закупок, продаж и маркетинга.

При сумме 10 у вас есть знания, эквивалентные нескольким бизнес тренингам, и вы могли бы управлять своей собственной компанией. При сумме 14 вы уже давно работаете в бизнесе и знаете все тонкости ведения успешного бизнеса. Вы умеете получать ресурсы, нанимать квалифицированных работников и избегать враждебного поглощения. Вы научились достаточно, чтобы вас заметили крупные корпорации. При сумме 18 вы знаете все о махинациях и сделках в корпоративной жизни. Вы знаете, как нанимать лучших из лучших, вдохновлять людей благодарить вас за возможность работать до смерти, и вы

можете проводить и продумывать будущие махинации корпорации.

Композиция ..... ИНТ

Необходимый навык для написания песен, статей и рассказов.

При сумме 10 вы можете создавать работы, которые можно продать, и некоторые люди даже будут брать вас на работу. При сумме 14 вы можете создавать произведения искусства, которые принесут вам небольшую, но страстную поддержку и некоторое признание критиков. При сумме 18 у вас есть навыки, чтобы стать национально признанным композитором, создающим произведения искусства, которые соперничают с великими художниками, писателями и композиторами 20-го и 21- го веков.

Криминология .....ИНТ

Умение находить улики, пытаясь найти отпечатки пальцев, проводя баллистическую экспертизу, изучая улики, а также просматривая полицейские протоколы и файлы.

При сумме 10 вы узнали достаточно, чтобы навсегда разрушить участковые процессуальные драмы. Вы знаете, как исследовать улики, как правильно обслуживать место преступления и основы работы с полицейскими документами. При сумме 14 вы потратили много времени на изучение криминологии, и это принесло свои плоды. Вы можете с легкостью ориентироваться в полицейских участках и архивах и без посторонней помощи проводить расследования убийств. При сумме 18 у вас есть способности, чтобы стать следующим великим детективом. Вы можете без труда провести сложные расчеты для определения баллистических характеристик и брызг крови, и уже через несколько мгновений после прибытия на место преступления вы сможете получить четкое представление о том, что именно произошло. Чтобы поставить вас в тупик, нужен действительно необычный случай.

Криптография .....ИНТ

Умение шифровать и расшифровывать сообщения.

При сумме 10 вы научились кодировать свои сообщения достаточно хорошо, чтобы обычный человек не мог понять, что вы говорите или пишете, и взламывать основные коды. При сумме 14 у вас много практики во взломе кодов и общении в кодах. Вы могли бы работать в ЦРУ или любой другой секретной службе и прекрасно ладить с ними. При сумме 18 вы - мастер криптографии. Нет такого кода или шифра, который нельзя было бы взломать в определенное время, и когда вы что-то шифруете, вы можете быть уверены, что никто не сможет это расшифровать без профессиональной команды криптографов.

Дедукция.....ИНТ

Умение взять несколько подсказок и сделать не очевидный вывод или поставить медицинский диагноз.

При сумме 10 вы можете сложить два и два вместе и без проблем вычислить большинство логических задачек. Вы всегда сможете определить, где вы оставили ключи или насколько вероятно, что сыпь на вашей руке смертельно опасна. При сумме 14 вы натренировали свой ум собирать подсказки и организовывать их, чтобы делать более точные выводы. Вы можете делать точные долгие выводы, например, сколько времени пройдет, прежде чем бандиты поймут, что вы продали им некачественный киберимплант. При сумме 18 ваши навыки могут сравниться с навыками Шерлока Холмса. Вы находитесь на уровне детектива мирового класса, строя точные умозаключения и предсказания на основе самых незначительных улик, которые только можно себе представить. Некоторые люди могут даже подумать, что вы экстрасенс.

Образование .....ИНТ

Навык общих знаний, эквивалентный базовому школьному образованию, позволяющий уметь читать, писать, использовать базовую математику и знать достаточно истории, чтобы свести концы с концами.

При сумме 10 у вас есть эквивалент базового высшего образования. У вас гораздо больше образования, чем у среднего человека в Найт-Сити. При сумме 14, у вас большое образование, равное степени магистра или доктора. Возможно, на самом деле у вас нет степени из-за уровня образования в Найт-Сити. При сумме 18, вы чрезвычайно образованный человек, один из тех, кто "знает всё обо всем" (и, надеюсь, имеет здравый смысл держать рот на замке).

Азартные игры..... ИНТ

Умение считать шансы и успешно играть в азартные игры.

При сумме 10, вы умеете играть в карты и бывали в нескольких казино. Вы чаще выигрываете, чем проигрываете - если только вы не ходите в казино корпов или мафии". При сумме 14 вы обладаете навыками профессионального игрока. Вы знаете, как играть во все основные игры, и обычно можете удвоить свои деньги, когда играете. При сумме 18 вы - мастер азартных игр. Будь то подсчет карт, блеф, чтение подсказок или еще какой-нибудь древний навык, вы научились этому достаточно хорошо, чтобы быть действительно опасным для всех, кто играет с вами в азартные игры. Возможно, вам запретили посещать пару казино.

Язык ..... ИНТ

Умение говорить на определенном языке. **Вы должны выбрать конкретный язык всякий раз, когда повышаете этот навык.**

При сумме 10 вы можете говорить на языке достаточно хорошо, чтобы справляться с ситуацией на улице, но не понимаете многих жаргонных выражений. При сумме 14, вы хорошо владеете языком, и большинство людей считают, что это ваш родной язык. При сумме 18 вы не только бегло и четко говорите на языке , но и знаете все его тонкости, включая сленг, сложные ситуативные правила и все диалекты.

Поиск информации .....ИНТ

Умение использовать базы данных, датапулы, библиотеки и другие источники информации для поиска фактов.

При сумме 10 вы можете пользоваться всеми базами данных и даже искать в библиотеках и физических носителях информации. При сумме 14 вы можете легко получить доступ к Библиотеке Конгресса (если она еще существует) и найти редкие факты, относящиеся к старым темам. При сумме 18 вы можете постичь любую общественную базу данных и большинство частных баз данных. Вы можете находить крайне малоизвестные факты, и вы почти уверены, что даже могли бы находить факты и файлы из до ДатаКраш, если бы не было так много Р.Э.Б.И.Д.С.

Знание местности .....ИНТ

Умение хорошо знать определенный район и разбираться в планах различных группировок, как политических, так и криминальных. **Каждый раз, когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать конкретное место, которое не может быть больше, чем один район или община.**

При сумме 10, вы хорошо знаете местность, куда пойти, чтобы получить все, что вам нужно, куда прятаться, каковы местные общественные группировки. При сумме 14, вы хорошо знакомы с местностью и не только знаете основы, но и осведомлены об основных проблемах, группировках и

правилах, чего не скажешь о среднем туристе. При сумме 18 вы могли бы выступать в роли гида по этому району. Вы везде суете свой нос, разговариваете с большинством людей, видели достопримечательности и испытали на себе большую часть того, что может предложить этот район. Вы почти никогда не остаетесь без информации.

Наука ..... ИНТ

Навык, позволяющий ставить эксперименты, писать научные статьи, проверять гипотезы и вести дискуссии с другими учеными в определенной области науки. **Область изучения должна быть указана всякий раз, когда этот навык повышается. Возможные варианты: Геология, Математика, Физика, Зоология, Антропология, Биология, Химия и История.**

При сумме 10, вы изучали науку на уровне класса средней школы. Вы знаете основы и можете выполнять задачи, связанные с этой наукой. При сумме 14, вы хорошо обучены в этой науке и находитесь на уровне магистра. Вас редко ставят в тупик проблемы, связанные с вашей наукой, и вы можете пользоваться уважением в своей области. При сумме 18 вы являетесь мастером в своей дисциплине. Вы обладаете знаниями и умениями, чтобы проложить новый путь в своей области и даже разработать перспективные направления и сделать новые открытия.

Тактика .....ИНТ

Умение эффективно управлять крупномасштабным сражением. Персонаж с этим навыком обычно знает, что нужно сделать, чтобы вести сражение, и как могут отреагировать вражеские силы.

При сумме 10 вы имеете базовые знания о том, как проходят крупномасштабные сражения, и можете легко возглавить батальон в сражении с низкими ставками. При сумме 14 вы изучили и узнали многое о том, как вести бой. Вы можете легко перехитрить бандитов и наемных убийц и предугадать действия противника.При сумме 18 вы - тактический мастер, способный сыграть в быстрые шахматы даже с самыми опытными тактиками. Вы можете стать великим полководцем.

Выживание в пустыне .....ИНТ

Навык, позволяющий комфортно выживать в условиях дикой природы. Эти знания включают в себя умение ставить ловушки, добывать древесину, выслеживать дичь, строить убежища и делать костры.

При сумме 10 вы обладаете навыками выживания среднего бойскаута. Вы можете отправиться в поход и, если вас бросят посреди дикой природы, вы будете знать, как выжить, имея соответствующее снаряжение. При сумме 14 вы - опытный выживальщик, обладающий достаточными знаниями, чтобы выжить практически в любых условиях с относительным комфортом. Вы находитесь примерно на уровне "зеленого берета" спецназа. При сумме 18 вы узнали достаточно, чтобы не только выжить, но и процветать. Вам больше не нужны инструменты, чтобы выжить в дикой природе, и вы можете быть брошены посреди Скалистых гор, не имея ничего, кроме одежды на теле, и все равно для вас это будет раз плюнуть.

Навыки Ближнего Боя

Рукопашный бой .....ЛВК

Умение сражаться и бороться с грубой силой.

При сумме 10, вы неплохой драчун в баре и можете держать себя в руках в схватке. Вы умеете наносить удары и знаете некоторые тонкости борьбы. При сумме 14, вы могли бы стать профессиональным борцом в любом количестве арен для подпольной борьбы или официальных заведений по всему городу. Вы можете уложить большинство противников, и

хотя у вас не так много сильных сторон, вы знаете, как использовать свою силу в своих интересах. При сумме 18 вы - опытный боец с железной хваткой и сильным ударом справа. Достаточно одного хорошего удара или идеально выполненного захвата, чтобы большинство людей дважды подумали, стоит ли с вами драться.

Уклонение .....ЛВК

Навык, позволяющий уходить с пути того, кто атакует вас в ближнем бою. Персонаж с РЕА 8 или выше может также использовать это умение, чтобы уклоняться от дальних атак и взрывов.

При сумме 10, у вас быстрые ноги и, в случае необходимости, обычно можете отпрыгнуть с дороги. При сумме 14, вы достаточно быстры, чтобы увернуться от большинства бандитов, и даже можете противостоять опытным бойцам, вооруженным монокатанами и монопламенными кнутами. При сумме 18 вы натренировали свое тело, чтобы начать двигаться еще до того, как ваш мозг отреагирует на происходящее вокруг.

Боевые искусства (x2).....ЛВК

Навык, позволяющий тренироваться в одной из форм боевых искусств. **Каждый раз, когда вы повышаете этот навык, вы должны выбрать, в какой форме вы тренируетесь. Вы можете изучать несколько форм, но делать это нужно отдельно. Возможные варианты: Каратэ, Тхэквондо, Дзюдо, Айкидо.**

При сумме 10 вы обучены боевому искусству и можете выполнять базовые движения. При сумме 14 вы достигли такого уровня подготовки в своем боевом искусстве, который позволяет вам проявлять некоторую фантазию. Вы можете надежно выполнять такие специальные приемы, как обезоруживание противника, броски назад и комбо удары. При сумме 18 вы - мастер боевых искусств наравне с легендарными великими бойцами, такими как Ип Ман, Брюс Ли и Мас Ояма. Вы можете выполнять сложные маневры, проламывая черепа, парализуя противников и разрывая броню.

Оружие ближнего боя.....ЛВК

Умение сражаться с оружием ближнего боя.

При сумме 10 вы обучены владению оружием ближнего боя. Вы можете держать себя в руках в схватке с мечом или ножом, а если в ваши руки попадет свинцовая труба, вы можете стать довольно опасным противником. При сумме 14 вы хорошо знаете все тонкости и нюансы рукопашного боя. Вы, вероятно, носите с собой оружие ближнего боя на всякий случай, и оно может быть вашим предпочтительным оружием. При сумме 18 вы умеете сражаться в ближнем бою практически с любым жителем города. Возможно, вы даже сможете сразиться с легендарным Кеничи Забуро в поединке на мечах один на один и выйти живым.

Сценические Навыки

Актерское мастерство ..... ХАР

Умение брать на себя роль, маскироваться под кого-то другого, реального или вымышленного, а также симулировать эмоции и настроение.

При сумме 10 вы обладаете некоторыми навыками маскировки и актерского мастерства. Вы можете создавать надежные маскировку, если она не слишком интенсивна, и вы можете убедить большинство людей, что вы тот, за кого себя выдаете. При сумме 14 вы - искусный пародист, актер и мастер маскировки. Вы можете подражать голосам с хорошими результатом и создавать маскировку, включающую более сложные аспекты, такие как изменение расовой принадлежности или сильно увеличенный или уменьшенный возраст. При сумме 18, вы настолько хороши, что, вероятно, можете выбрать человека на улице и полностью украсть его жизнь. Даже их собственные друзья и семья не заметят

разницы. До тех пор, пока вы не избавитесь от оригинала.

Игра на инструменте ..... ТЕХ

Умение профессионально играть на музыкальном инструменте. **При повышении этого навыка вы можете выбрать, на каком инструменте. Возможные варианты: пение, гитара, барабаны, скрипка, фортепиано и т.д.**

При сумме 10 вы достаточно опытны, чтобы играть профессиональные концерты и получать деньги за свои выступления. При сумме 14 вы обладаете навыками, позволяющими получить признание вашего таланта. Места, где вы выступали, могут позвонить вам и попросить выступить там еще раз. При сумме 18 вы можете стать широко известной суперзвездой, как покойный великий Джонни Сильверхэнд. Все, что вам нужно, - это шанс, и вы можете выступать на сцене перед миллионами.

Навыки Оружия Дальнего Боя

Стрельба из лука .....PEA

Навык точного наведения болтового ил оружия использующего стрелы.

При сумме 10 вы достаточно искусный лучник, который может легко поразить цель в зоне действия вашего оружия. При сумме 14, вы достаточно искусны, чтобы делать выстрелы, которые обычному лучнику даются с трудом, и вы почти всегда можете поразить цель, находящуюся в зоне досягаемости вашего оружия. При сумме 18 вы - лучник, способный соперничать с Робин Гудом, с достаточным мастерством, чтобы поражать цели на расстоянии сотен метров/ярдов и выполнять трюки, например, выбивать предметы из рук людей.

Автоматический огонь (x2) .....PEA

Навык удержания цели в прицеле в режиме автоматического огня, вопреки отдаче.

При сумме 10, вы можете контролировать штурмовую винтовку в автоматическом режиме и сохранять скорострельность, но для попадания в цель вам лучше находиться в зоне досягаемости. При сумме 14, вы более натренированы контролировать оружие с автоматическим режимом и можете сохранять достаточно высокую плотность огня. Скорее всего, у вас есть ПП или штурмовая винтовка в качестве основного оружия. При сумме 18 вы можете точно поражать цели на расстоянии до 100 м, если у вас есть идеальные условия и немного удачи. Вы - ужас на поле боя, который может изрешетить противника пулями с точностью швейной машинки.

Пистолеты.....PEA

Навык стрельбы из легкого ручного оружия, например, пистолетов.

При сумме 10 вы умеете обслуживать и точно стрелять из пистолетов, пистолетов-пулеметов в однозарядном режиме и другого стрелкового оружия. При сумме 14 вы - опытный стрелок с быстрой рукой и хорошим глазомером. Вы легко поражаете цели в своей зоне досягаемости и можете более точно стрелять на дальние дистанции. При сумме 18 вы - меткий стрелок. Вы можете стрелять в монеты с расстояния 12 м и выбивать оружие из рук людей. Вы обладаете навыками, позволяющими вам стать одним из лучших pistoleros в Сити.

Оружие крупного калибра (x2) .....PEA

Навык точной стрельбы из крупнокалиберного оружия, включая гранатометы и ракетные установки.

При сумме 10 вы умеете обслуживать и точно стрелять из ракетных установок, гранатометов, рельсотронов и другого тяжелого оружия. При сумме 14 вы прошли обучение, чтобы по-настоящему преуспеть в стрельбе из тяжелого оружия. Вы смертельно точны при стрельбе ракетами и гранатами и

вполне можете стать наводчиком турели в следующей корпоративной войне. При сумме 18 у вас есть навык мастера обращения с тяжелым оружием. Вы знаете эту технику настолько хорошо, что можете делать сложные выстрелы из рельсотрона и попадать гранатами в дымоходы с расстояния 100 м.

Тактическое оружие..... РЕА

Навык стрельбы из переносимого тактического вооружение с плечевым упором, например, винтовки, дробовики и т.д.

При сумме 10, вы умеете обслуживать и точно стрелять из автоматов, дробовиков, снайперских винтовок и другого оружия с плечевым упором. При сумме 14, вы достаточно опытны для сложных выстрелов, таких как стрельба через окна для поражения целей в зданиях, и вы почти всегда можете поразить цель точно в зону прицеливания. При сумме 18 вы равны таким снайперам, как Энни Окли, и знаменитым виртуозам, как Василий Зайцев. В большинстве случаев, если вы видите цель, вы можете в нее попасть. Вероятно, пройдет совсем немного времени, прежде чем служба безопасности Корпорации начнет над вами охотиться.

Социальные Навыки

Подкуп..... ХАР

Умение подкупить человека, понимание как к нему подойти и сколько предложить.

При сумме 10 вы знаете, как подкупить охранника, чтобы он посмотрел в другую сторону, или не дать свидетелю разболтать простые секреты. При сумме 14 вы умеете читать людей и манипулировать ими. Вы заключили массу сделок, и у вас достаточно навыков, чтобы подкупить свидетелей, чтобы они не предстали перед судом, заставить полицию NCPD оставить ваши операции в покое на одну ночь, а может быть, даже убедить корпоративную команду киллеров, что вы более ценны живым. При сумме 18 вы - мастер позолотить ручку. Все чего-то хотят, и у вас есть дар точно знать, что предложить. Даже самые неподкупные люди в Сити не смогут отказаться от вашего предложения.

Общение ..... ЭМП

Умение вытягивать информацию из людей, не вызывая подозрений при разговоре.

При сумме 10 вы умеете вести беседу, заставляя собеседника рассказывать простую информацию. При сумме 14 вы станете отличным интервьюером, убеждая собеседника рассказать вам анекдоты о прошлом, поболтать об интересах, философии и т.д. При сумме 18 вы умеете мягко маневрировать, чтобы человек рассказал вам все, включая очень личную информацию, например, о том, что у него есть незаконнорожденный сын и о том, что никто никогда не любил его по-настоящему.

Проницательность ..... ЭМП

Умение читать выражение лица, язык тела, различать эмоциональное состояние и обнаруживать ложь и обман.

При сумме 10 вы можете определить, когда вам говорят не всю правду, и умеете читать эмоции людей. При сумме 14, вы можете легко распознать тонкие уловки и перепады настроения, и вы знаете, что на самом деле имеют в виду большинство ваших собеседников. При сумме 18, вы можете не только обнаружить тонкие эмоциональные подсказки, но если человек что-то скрывает, вы обычно можете догадаться, что именно он скрывает в общих чертах.

Допрос ..... ХАР

Навык насильственного извлечения информации.

При сумме 10, вы безошибочно определяете, лжет ли вам ваш подозреваемый, у вас есть базовые знания о "продвинутых техниках

допроса". При сумме 14 вы являетесь профессиональным следователем, эквивалентным опытному детективу, допрашивающему подозреваемого. В зависимости от того, насколько вы нравственны, вы также можете быть искусны в вытягивании информации из субъектов более силовыми методами. При сумме 18 вы находитесь на одном уровне с известным медиумом Лайлом Томпсоном, что позволяет вам несколькими словами заставить попотеть даже самых влиятельных людей. Если дело того требует, вы прекрасно владеете орудиями пыток.

Убеждение ..... ХАР

Умение убеждать, уговаривать или оказывать влияние на людей. Также способность убеждать других делать то, что нужно вам. Это может использоваться индивидуально и в больших группах.

При сумме 10 вы можете выиграть большинство дебатов или убедить свою пассию в том, что блондинка, с которой вы были вместе, была вашей сестрой. При сумме 14 вы - гладкий собеседник профессионального уровня. Если вы хотите начать карьеру в политике в Сити, то именно здесь эта мечта может стать реальностью. При сумме 18 вы обладаете поистине серебряным языком и умеете убедить практически любого человека в чем угодно, если это не совсем уж безумно.

Уход за собой ..... ХАР

Умение правильно ухаживать за собой, укладывать волосы и т.д., чтобы максимально повысить свою физическую привлекательность. Использование этого навыка позволяет персонажам увеличить свои шансы на успешное соблазнение или убеждение. При сумме 10, вы знаете, как поддерживать себя в хорошем состоянии. Вы знаете несколько косметических процедур, можете самостоятельно уложить волосы и сделать макияж. При сумме 14 вы профессионал, умеющий делать особый грим и сложные прически, чтобы вывести свой образ на новый уровень. При сумме 18 вы обладаете навыками художника мирового класса, изобретающего новые стили и задающего тенденции в городе. ы всегда "в теме". И вы это знаете.

Знаток Улиц .....ХАР

Умение знать, где достать незаконные и контрабандные вещи, общаться с криминальными элементами и избегать плохих ситуаций в плохих районах.

При сумме 10 вы можете достать несколько "горячих" предметов, купить уличные наркотики и выяснить, кто лучший Фиксер на районе. При сумме 14 вы знаете, как связаться с Соло, чтобы заключить контракт на убийство, вы можете знать нескольких мафиози, и вы знаете, каких районов следует избегать. При сумме 18 вы обладаете навыками, позволяющими вам самому стать крупным криминальным авторитетом и обойтись без посредников. Вы знаете, с какими фиксерами нужно разговаривать и какие руки нужно подмазать.

Торговля ..... ХАР

Умение заключать выгодные контракты с торговцами или заказчиками.

При сумме 10 вы - надежный торговец, который может торговаться и заключать выгодные сделки на местном рынке. При сумме 14, вы умеете заключать сделки с караванами кочевников, чтобы получать новые товары по разумным ценам, и вас, вероятно, хорошо знают на местном Ночном рынке. При сумме 18 вы -мастер экономического маневрирования и можете покупать и продавать товары по удивительной цене. Теперь вам остается только следить за тем, чтобы не перейти дорогу местным фиксерам.

Гардероб и стиль ..... ХАР

Вы знаете что и как нужно надеть для каждой конкретной ситуации.

При сумме 10 вы умеете выбирать одежду с вешалки. Вы можете составить стильный лук и подобрать цвета и фасоны всего, что на вас надето, начиная от обуви и заканчивая стилевыми имплантами. При сумме 14 ваши друзья просят у вас совета по гардеробу, а вы можете с лёгкостью создать для них профессиональные аутфит на заказ. При сумме 18 вы относитесь к тем редким людям, чей личный стиль влияет на основные модные тенденции. Вероятно, скоро о вас узнает один из крупнейших модных домов.

Технические Навыки

Авиационные технологии ..... ТЕХ

Навык ремонта и обслуживания воздушных транспортных средств. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/ разрушенного транспортного средства с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от количества полученных повреждений.

При сумме 10 вы стали хорошо разбираться в обслуживании и ремонте AV, Автожиры, Вертолётов и других летающих ТС. При сумме 14, вы - опытный механик, который может легко устранить почти любое повреждение воздушного ТС, если у вас достаточно времени. При сумме 18, вы можете восстановить AV-4 из дымящейся груды обломков всего за неделю и можете починить.

Знание техники ..... ТЕХ

Умение определять, понимать и ремонтировать простые электронные устройства и все другие предметы, не относящиеся к другому умению ТЕХ. СЛ и количество времени для восстановления поврежденного/ разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета.

При сумме 10 вы довольно умело обращаетесь с техникой. Вы можете устранить засор принтера в вашем доме, восстановить микроволновую печь и выполнить базовый ремонт заводского оборудования. При сумме 14 вы - местный мастер на все руки в своем районе. При сумме 18 вы - технический мастер, когда речь идет о бытовых предметах и основных механизмах. Вы можете с легкостью ремонтировать тяжелые машины и обнаруживать проблемы и неисправности в технике до того, как это станет проблемой.

Кибертехника ..... ТЕХ

Умение определять, понимать и ремонтировать кибернетику. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного /уничтоженного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета.

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь во всех тонкостях кибертехнологий. Вероятно, у вас уже установлены некоторые кибертехнологии, и вы можете без проблем их обслуживать. При сумме 14 вы много знаете о киберпрограммах и киберимплантах. Вы можете перепрошить киберруку и даже выполнить некоторые механические работы с помощью подручных средств, если потребуется. При сумме 18 у вас есть навык поддерживать все кибертехнологии, с которыми вы контактируете, в идеальном состоянии. Вам почти никогда не придется беспокоиться о воздействии микроволновок и ЭМИ-устройств на боле боя.

Подрывник (x2) ..... ТЕХ

Умение устанавливать, обезвреживать и знать, какое количество взрывчатки позволит достичь желаемого результата. Этот навык позволяет персонажу быть сведущим в использовании взрывчатых веществ, а также знать, какие взрывчатые вещества лучше использовать для тех или иных работ, и определять взрывчатые вещества на местности.

При сумме 10 вы умеете обращаться с большинством готовых взрывчатых веществ и имеете представление о том, какие взрывчатые вещества подходят для тех или иных работ. При сумме 14, вы обладаете глубокими знаниями в области подрывного дела и можете устанавливать бомбы с таймером и аккуратно обезвреживать бомбы, установленные другими. При сумме 18 вы - эксперт по подрывному делу и знаете все существующие взрывчатые вещества. Вы можете обезвредить бомбу с закрытыми глазами и знаете, как установить взрывчатку, чтобы получить контролируемые результаты, например, взорвать двери и вызвать контролируемые разрушения.

Электроника/Безопасность (x2) ..... ТЕХ

Умение определять, понимать, ремонтировать, противодействовать и устанавливать сложные электронные устройства, такие как компьютеры, кибердеки, персональную электронику, электронные системы безопасности, жучки и маячки, нажимные пластины, лазерные ловушки и т.д. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета.

При сумме 10 вы достаточно опытны, чтобы починить свой агент, когда он начинает барахлить, и вы уверены, что сможете переделать систему безопасности на складе. При сумме 14 у вас есть навыки, необходимые для того, чтобы стать солидным мастером или искусным взломщиком. Вы можете с легкостью взломать простые системы безопасности и восстановить компьютер, если у вас будет достаточно времени. При сумме 18 вы обладаете навыками, позволяющими вам соперничать с высокоуровневыми нетраннерами во взломе систем безопасности, и у вас есть шанс починить даже самую сложную и дорогую технику, если вам дадут достаточно времени и немного удачи.

Первая помощь ..... ТЕХ

Умение применять медицинские процедуры к раненому, чтобы он не умер, и лечить наиболее распространенные критические ранения.

При сумме 10 вы имеете начальную подготовку по оказанию первой помощи и знаете, как справляться с травмами в полевых условиях. Когда кто-то срочно вызывает врача, вы не самый лучший выбор, но вы можете справиться. При сумме 14 вы можете позаботиться обо всех простых ранах и не дать людям умереть. Вероятно, вы носите с собой сумку медтехника на всякий случай. При сумме 18, с аптечкой вы просто чудотворец. Пока вы на ногах, смерть курит в сторонке.

Фальсификация ..... ТЕХ

Навык создания и выявления поддельных документов, произведений искусства и ID-карт. Фальсификация чаще всего противопоставляется навыку фальсификации.

При сумме 10 вы можете подделать простые ID карты, можете легко отличить любой фальшивый документ, переданный вам. При сумме 14, вы можете сделать подделку чего угодно, кроме самых сложных экспертных изделий, и редко когда подделка проходит мимо вашей первичной проверки. При сумме 18 вы можете выставлять свои подделки в лучших музеях.

Автомеханика .....ТЕХ

Навык ремонта и обслуживания транспортных средств, передвигающихся по земле. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного транспортного средства с помощью этого

навыка до идеального состояния, зависит от количества полученных им повреждений.

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь в обслуживании и ремонте дорожных мотоциклов, наземных машин и других наземных транспортных средств. При сумме 14, вы - опытный механик, который может легко устранить почти любое повреждение наземного транспортного средства, если у вас достаточно времени. При сумме 18, вы можете спасать и восстанавливать старые военные транспортники из заброшенных земель, причем вы можете ремонтировать их хоть во сне.

Художественное ремесло ..... ТЕХ

Умение профессионального создания картин, рисунков и скульптур.

При сумме 10, вы достаточно талантливы, чтобы создавать произведения искусства, которые действительно приносят вам значительные деньги на рынке. При сумме 14 вы обладаете достаточным мастерством, чтобы начать получать признание своего таланта. Ваше искусство, возможно, появится в некоторых скримлистах или статьях в Дата Пулах. При сумме 18, вы можете быть известны на всю страну, выставляться в галереях, и другие менее известные художники будут изучать ваш стиль в художественной школе.

Парамедик (х2) .....ТЕХ

Умение применять медицинские процедуры к раненому, чтобы он не умер, и лечить все критические ранения, не требующие хирургического вмешательства. (Хирургия доступна медтехникам только через их ролевую способность "Медицина").

При сумме 10 вы можете заменить Trauma Team, если ситуация не слишком тяжелая. Вы можете накладывать шины на конечности и стабилизировать состояние пациентов для транспортировки в больницу. При сумме 14 вы более чем достаточно квалифицированы для работы в качестве медицинского ассистента Trauma Team. Если вы сможете вовремя добраться до пациента, то, уверены, он выкарабкается целым и невредимым. При сумме 18 вы эквивалентны опытному специалисту по оказанию первой помощи, обладающему достаточными медицинскими знаниями, чтобы прибыть на место происшествия или стихийного бедствия и немедленно начать спасать жизни.

Кино и фототехника ..... ТЕХ

Навык создания профессиональных фотографий, кинофильмов или брейндансов.

При сумме 10, вы достаточно талантливы, чтобы снимать приличные домашние фильмы с некоторыми спецэффектами. При сумме 14, вы искусный художник, создающий работы на уровне средней обложки журнала или клипа рок-музыки. При сумме 18 вы можете стать широко известным продюсером. Все, что вам нужно, - это шанс, и вы можете стать автором следующего блокбастера, отмеченного наградами.

Взлом замков ..... ТЕХ

Навыки взлома не электронных замков и противодействия не электронным мерам безопасности.

При сумме 10, вы можете взломать большинство простых замков и никогда не остаетесь запертыми в своей квартире надолго. При сумме 14, вы можете быть хорошим медвежатником. Вы можете взломать большинство сейфов, если у вас есть нужные инструменты и достаточно времени. При сумме 18, вы создали себе репутацию мастера взлома. Вы можете взламывать сейфы, как будто они пустяковые, и если у вас есть шанс, вы, вероятно, сможете взломать заказные сейфы любой Корпорации в Сити.

Карманные кражи ..... ТЕХ

Умение незаметно обчищать карманы и воровать мелкие вещи.

При сумме 10 у вас быстрые пальцы и глубокие карманы. Вы можете заработать неплохие деньги, обирая людей на улице, если не будете испытывать судьбу. При сумме 14 вы обладаете навыками, необходимыми для работы в корпоративной зоне, где крутятся настоящие деньги. Вы можете без проблем поднять бумажник и жетоны. При сумме 18 вы можете вытащить бумажник Соло, остановить его, чтобы извиниться за то, что столкнулись с ним, и стырить его пистолет, пока вы это делаете. ID-карты, часы, очки, гранаты - все это честная игра.

Морские технологии ..... ТЕХ

Навык ремонта и обслуживания морских транспортных средств. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/разрушенного транспортного средства с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от количества нанесенных ему повреждений.

При сумме 10 вы хорошо разбираетесь в обслуживании и ремонте гидроциклов, каютных круизеров, яхт и других морских транспортных средств. При сумме 14 вы - опытный механик, который может легко устранить практически любое повреждение морского транспортного средства, если у него достаточно времени. При сумме 18 вы можете поднимать старые корабли Арасаки у берегов и быстро приводить их в рабочее состояние, и вам никогда не придется беспокоиться о том, что ваш корабль затонет.

Оружейник ..... ТЕХ

Навык для ремонта и обслуживания оружия всех типов. СЛ и количество времени, необходимое для восстановления поврежденного/ разрушенного предмета с помощью этого навыка до идеального состояния, зависит от ценовой категории предмета.

При сумме 10 вы научились чинить оружие, если оно ломалось, и точить ножи, когда их края изнашиваются. У вас есть навыки, позволяющие вам поддерживать свое оружие в довольно хорошем состоянии. При сумме 14 вы - опытный оружейник, способный восстановить большинство пистолетов и более дешевых ружей после критических поломок. А вернуть острие меча на место - вообще не проблема. При сумме 18 вы изучили все тонкости оружейного дела, что позволяет вам чинить практически все. При наличии противорадиационного костюма, тачки и команды телохранителей вы, вероятно, сможете неплохо заработать на спасении разрушенной техники из Горячей зоны.

РОЛИ И РОЛЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вы берете на себя одну из следующих ролей:

Каждая роль обладает своей собственной **ролевой способностью.**

Стартовые персонажи автоматически получают **4 ранг ролевой способности** (если только ваш ГМ не решит начать с более высокого ранга). На Улице 4 ранг означает, что вы не полный профан, вы знаете, где с какой стороны стреляет пистолет, и, по крайней мере, можете сыграть "Chippin' In" на своем топоре.

Мультиклассовые Роли

Вы не можете начать работать сразу в двух Ролях. Вы можете сменить роль в любое время, когда у вас есть как минимум 4 ранг в предыдущей роли, купив 1 ранг в новой роли за очки улучшения. Затем вы начинаете новую Роль с 1 ранга, просто осваивая тонкости своей новой роли. Когда вы переключитесь, вам будет запрещено сменить класс, пока ваша последняя Роль не станет как минимум 4 ранга.

Тем временем вы можете продолжать повышать ранг своей предыдущей Роли, сохраняя все ее особенности, но на Улице вас будут воспринимать по вашей новой профессии, поскольку вы сконцентрируетесь на ней.

Стили Игры

Если вы переживете все, что подкинет вам Сити, то вам нужно будет становиться лучше в том, что вы делаете. Игроки могут улучшать свои навыки (или открывать новые) и ролевые способности, накапливая то, что мы называем очками улучшений (О.У.). По мере накопления ОУ вы будете записывать эти очки в область Очков улучшения на листе персонажа. Когда вы наберете достаточно очков улучшений, вы сможете повысить уровень навыка или ранг ролевой способности.

Для выставления опыта используется система под названием “Улучшения стиля игры”. Этот тип улучшения позволяет ГМу вознаграждать каждого игрока в зависимости от предпочитаемого им стиля игры и уровня участия в этом стиле игры.

ВОИН	Победить врага в бою. Получить ультра дубину или самое мощное оружие. Доказать своё мастерство в бою. Создать самого мощного персонажа. Построить крепость. Победить заклятого врага.	Найти неизвестное место на карте. Познакомиться с кем-то новым. Решить сложную головоломку. Узнать и мире и его знаниях. Создать новое место или установить союз. Внести вклад в мировую историю.	ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
СОЦИАЛ	Запомнить игровой момент. Рассказать другим людям об играх, в которые вы играете. Помогать группе достичь успеха. Объединяться, чтобы проходить испытания. Заводить друзей вне игры. Быть частью группы.	Сделать фотографию персонажа. Написать красивую историю персонажа. Создать семью вокруг персонажа. Знать о домашних животных, любимых вещах, друзьях и врагах. Отыгрывать акцент и манеры своего персонажа.	РОЛЕВИК

Очки Улучшения

После каждой игровой сессии ГМ начисляет всем игрокам очки улучшения в зависимости от того, насколько успешно они выполнили свои миссии. Если миссия была завершена (успешно или не успешно), игроки получают очки улучшения на основе успеха их группы (беря значение из колонки "Группа"), если только они не сделали что-то, что, по мнению ГМ, выделяет их среди других игровых стилей, что дало бы им больше очков.

Если игроки не завершили миссию, они получают О.У. на основе их Основного или Второстепенного стиля игры, если только они не сделали что-то, что, по мнению ГМ, выделяет их среди других стилей игры, что дало бы им больше очков.

О.У.	Группа	Воин	Социал	Исследователь	Ролевик
10	Группа не справилась с миссией, но пыталась	Использованные навыки почти всегда не очень эффективны	Ну он вас поддерживал, был частью вечеринки	Часто пытается исследовать или изучать мир/ситуацию, даже если это не приносит результатов	Пытался часто играть роль персонажа
20	Группа едва достигла целей миссии	Использовать свои навыки эффективно, часто уничтожая противников	Поддержка была полезна для единства и сплоченности игроков/партии (списки цитат, игровые блокноты и т.д.)	Эффективно использовал исследование для изучения мира/ ситуации	Играл, не выходя из образа, часто эффективно
30	Группа хорошо работала вместе, выполнив большинство целей миссии, при этом каждый принимал участие в приключении.	Частое и эффективное применение навыков. Победа над наиболее опасными противниками в заданной боевой задаче	Частое и действительно эффективное использование поддерживающий речей и действий для пользы игрока/ команды	Частое и эффективное использование поиска и исследования для достижения личных целей и целей команды	Эффективное использование отыгрыша, приведшее к достижению цели миссии (это реально подействовало)
40	Группа успешно справилась с большинством задач, демонстрируя навыки сотрудничества	Сделал что-то из ряда вон выходящее, победил противника необычным способом	Сделал что-то необычное, что воодушевило или помогло группе (дневники, специальные мероприятия)	Обнаружил что-то необычное или исключительное в процессе изучения и исследования	Сделал что-то необычное для ролевой игры (умная речь или взаимодействие в игре)
50	Группа достигла всех целей миссии, совершив несколько “звездных” моментов	Сделал что-то из ряда вон выходящее, победил группу противников необычным способом	Сделал что-то очень эффективное или умное, что воодушевило или помогло группе в целом.	Очень эффективное использование расследования или исследования для обнаружения важного человека, места, улики или предмета	Очень эффективная и умная ролевая игра (умное взаимодействие или важный ролевой момент)
60	Миссия группы увенчалась большим успехом, были достигнуты все поставленные цели миссии и несколько звездных моментов в приключении	Боевые навыки были абсолютно важны для персонажа в этой сессии, позволяя победить главного противника или заклятого врага в одиночку	Участие игрока в поддержке группы было очень важной частью, помогающей группе сработаться для достижения своих целей	Использование игроком расследования или разведки для обнаружения важного человека, места, подсказки или вещи стало критическим в этой игровой сессии.	Ролевые действия сыграли решающую роль для Игрока в этой игровой сессии (изменил личный исход игры благодаря убедительной ролевой игре)

О.У.	Группа	Воин	Социал	Исследователь	Ролевик
70	Миссия прошла с большим успехом, были достигнуты все цели, а также несколько побочных целей. Группа продемонстрировала большое сотрудничество и командную работу	Боевые навыки были абсолютно важны для всей партии в этой игровой сессии (без помощи Персонажа партия потерпела бы полное поражение)	Участие игрока в поддержке группы стало важной частью помощи в совместной работе по достижению целей миссии	Использование игроком расследования или разведки для обнаружения важного человека, места, подсказки или вещи стало критическим для всей группы в этой игровой сессии.	Ролевые действия были критическими для всей партии в этой игровой сессии (изменил исход игры благодаря убедительной ролевой игре)
80	Миссия была легендарной, группа выполнила все цели миссии, а также все побочные цели. Группа продемонстрировала исключительное сотрудничество и командную работу	Сделал что-то очень невероятное в бою (пробил с одного выстрела, уничтожил невозможного или заклятого врага, спас всю партию)	Сделал что-то действительно невероятное, чтобы поддержать группу и помочь ей работать вместе для достижения своих целей	Использование игроком расследования или разведки позволило обнаружить нечто действительно невероятное в этой игровой сессии	Сделал что-то невероятное в ролевой игре, например, героическую речь, звездный момент или удивительно повлиял на результаты игры через отыгрыш

Игроки могут потратить заработанные очки улучшений на прокачку своего персонажа. Чтобы повысить навык или ролевую способность, игрок должен потратить количество Очков Улучшения, соответствующее следующему уровню/рангу навыка или способности.

Улучшение Обычных Навыков

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
О.У	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200

Улучшение Сложных(x2) Навыков

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
О.У	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400

Улучшение Ранга Ролевой Способности

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
О.У	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600

РОКЕРБОЙ

Рок-н-ролльный бунтарь, использующий перформанс, искусство и словоблудие для борьбы с властью.

Харизматическое Давление

Ролевое давление позволяет воздействовать на других всего лишь своим наличием. Он не обязательно музыкант. Это может быть влияние поэзии, искусства, танцев или просто находиться рядом. Рокербой может быть лидером культа.

Харизматическое Давление может использоваться только на фанатах.

Если вы не находитесь в бою, вы можете превратить людей, которые в настоящее время не являются вашими фанатами, в фанатов (если только вы им не нравитесь), бросив Харизматическое давление + 1d10 против СЛ8 для одиночки, СЛ10 для небольшой группы до 6 человек или СЛ12 для огромной группы.

Мастер решает, кто из встреченных людей стал фанатом.

Когда Рокербой хочет использовать свое Харизматическое давление на фаната или группу фанатов, ГМ использует таблицу ниже, чтобы определить, является ли это в пределах возможностей его Харизматического давления, учитывая его текущий ранг ролевой способности. Если нет, Рокербой автоматически проваливается. **Если да, то размер группы определяет СЛ, против которой Рокербой должен бросить Харизматическое давление + 1d10.** В случае успеха фанат или группа фанатов прикладывают все свои усилия, чтобы оказать услугу, о которой просил Рокербой. В случае неудачи Рокербой не может просить этих фанатов о той же услуге в течение недели.

Ранги Харизматического Давления

Места, где вы можете выступать: улица или любое другое место, где Рокербой может устроить свое выступление.

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Влияние, которое Рокербой может оказать на одного фаната, пройдя Проверку СЛ 8.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Влияние, которое твой Рокербой может оказать на группу фанатов (до шести), пройдя Проверку СЛ 10.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Влияние, которое Рокербой может оказать на толпу фанатов, собравшихся увидеть его, пройдя Проверку СЛ 12.

Ранги 1-2

Места, где вы можете выступать: Небольшие местные клубы.

Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): рокербой может убедить фаната оказать мелкую услугу: купить выпивку или еды, отвезти куда то и т.п.

Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа до 6-ти человек, которые просят автографы и мерч. Фаны могут останавливать персонажа на улицах, чтобы подружиться с ним.

Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Вы шутите, верно? У вас еще нет огромных групп фанатов.

Ранги 3-4

Места, где вы можете выступать: Известные клубы.
Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Рокербой может убедить кого-то переспать с ним, оказать услугу, замолвить за него словечко и т.п.
Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): убедить фан-группу (до 6 человек) проводить совместно время, найти выпивку, наркотики и другие товары для вечеринки.
Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): много местных поклонников покупают записи и мерч рокербоя.

Ранги 5-6

Места, где вы можете выступать: Крупные известные клубы.
Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): персонаж может убедить фаната совершить мелкое преступление — магазинная кража, помощь в драке и т.п.
Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Убедить фан-группу действовать как личный отряд Рокербоя, постоянно тусоваться с ним, делать одолжения и обеспечивать личные нужды.
Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): Поклонники повсюду, даже в соседних городах. Они лояльны и часто оказывают вам большие услуги в обмен на внимание.

Ранги 7-8

Места, где вы можете выступать: Небольшие концертные залы, местные видеотрансляции.
Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): Фанат без вопросов рискнет за вас жизнью.
Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): Убедить фан-группу совершить мелкое преступление — воровство, помощь в драке.
Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): неистовая лояльность. Они борются с конкурирующими фан-группами, поддерживают фан-сообщества, объединяются, чтобы помочь Рокербою.

Ранг 9

Места, где вы можете выступать: Большие концертные залы, национальные видеотрансляции.
Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): вы можете убедить фаната пойти на серьезное преступление: украсть что-то дорогое, избить кого-нибудь вместо вас.
Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа может совершить тяжкое преступление для вас: украсть дорогой предмет, избить кого-то.
Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): культовые последователи с промытыми мозгами. Они будут бунтовать, уничтожать собственность и убивать за Рокербоя.

Ранг 10

Места, где вы можете выступать: Огромные стадионы, международные видеотрансляции.
Воздействие на Одного Фаната (СЛ 8): фанат без вопросов пожертвует жизнью ради вас.
Воздействие на Небольшую Группу фанатов (СЛ 10): фан-группа рискует жизнью ради вас, выступает в качестве личной охраны.
Влияние на огромную толпу фанатов (СЛ 12): поклонники по всему миру с сильными культовыми атрибутами. Если их попросят, они сделают для Рокербоя почти всё. По своей сути это частная армия, основанная на харизме Рокербоя.

Соло

Ассасин, телохранитель, убийца и наемный солдат в беззаконном новом мире.

Боевое Чутьё

В начале боя (перед броском инициативы), в любой момент вне боя или во время боя, потратив “действие”, Соло может распределить очки ролевой способности "Боевое чутье", между следующими способностями. Если Соло решит не менять распределение очков, то прежние способности сохраняются. Активация некоторых из этих способностей будет стоить Соло больше очков, чем других.

Отражение урона

Вас научили «отбиваться от ударов», уменьшая наносимый вам урон.

- 2 очка — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 1.
- 4 очка — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 2.
- 6 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 3.
- 8 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 4.
- 10 очков — первое повреждение в этом раунде уменьшается на 5.

Умелое обращение

Вас научили мгновенно восстанавливаться после неудач, не торопясь с каждым выстрелом. За 4 очка вы игнорируете критические провалы (1), которые бросаете во время атаки. Однако эти броски по-прежнему считаются 1.

Личная инициатива

Рефлексы позволяют молниеносно, не задумываясь, реагировать на происходящее. Каждое 1 очко добавляет +1 к Инициативе.

Точная атака

Вас учили наносить прицельные удары, что повышает вашу точность.

- 3 очка — +1 к любым атакам.
- 6 очков — +2 к любым атакам.
- 9 очков — +3 к любым атакам.

Выявление слабостей

Вас учили находить слабые места, чтобы наносить урон даже тяжело бронированным целям. Каждое очко добавляет +1 к урону (до брони) вашей первой успешной атаки в раунде.

Обнаружение угроз

У тебя повышенное чутье. Каждое 1 очко даёт +1 к любым проверкам внимательности.

НЕТРАННЕР

Кибернетический мастер-хакер пост Сетевого Мира, выжигающий мозг похититель тайн и секретов.

Интерфейс

Ролевая способность Нетраннера - интерфейс позволяет ему заниматься Нетраном, определяет, сколько СЕТевых действий он может совершить в свой ход, и дает ему доступ к набору способностей интерфейса.

Два основных инструмента нетраннера - **кибердека** и **очки виртуальности**.

Кибердека

Кибердеки — это модульные платформы, на которых устанавливаются Программы и Оборудование для работы в СЕТи. И **Программы**, и **Оборудование** занимают одни и те же слоты в Кибердеке. **Что отличает мощную Кибердеку от более дешевой, так это количество слотов для Программ и Оборудования.**

Чтобы использовать кибердеку, вам нужно подключиться к ней через личный порт, что также требует наличия нейролинка.

Список Кибердек см. в приложениях.

Оборудование для Кибердеки

В Слоты Кибердеки устанавливаются Программы, так же в эти слоты устанавливается Оборудование. Как ты распределишь в этих Слотах дополнительные копии своих любимых Программ, опасный Чёрный ЛЁД и полезное Оборудование, зависит от твоих личных предпочтений. Одно можно сказать точно: у вас не хватит места для всего, а то что вы не возьмёте, сыграет с вами злую шутку. Всё Оборудование занимает 1 Слот, если не указано иное.

Список оборудования для Кибердеки см. в приложениях.

Очки Виртуальности

Поскольку, на самом деле вы перемещаетесь в реальном мире (он же «мясной»), вы больше не подключаете свои зрительные нервы к СЕТи, как это было до Красного Времени. Если бы вы сделали это по старинке, вы бы постоянно спотыкались, поскольку все органы чувств были бы полностью в киберпространстве. Вместо этого современные Нетраннеры используют **Очки Виртуальности**, гарнитуру которая проецирует изображения киберпространства поверх реального мира. Это значит, что вы видите и слышите такие вещи, как Черный ЛЁД, в то время как приятели по команде из мясного пространства не увидят ничего. Зато вы не споткнетесь о дверной порог, пробираясь в секретную биолабораторию.

Если вы забудете свои Очки, то придется делать всё это по старинке, и в реальном мире вы фактически потеряете сознание, до тех пор, пока не отключитесь от СЕТИ.

Действия

Нетраннеры могут выполнять два типа Действий: **Мясные Действия** (Действия, не связанные с перемещением, которые происходят в реальности) и **СЕТевые Действия** (которые происходят исключительно в Архитектуре СЕТи).

В свой ход вы делаете:

- **либо одно Мясное Действие;**
- **либо столько СЕТевых Действий, сколько позволяет ваш Интерфейс (Ролевая Способность Нетраннера).**

Неважно, что вы выбрали, вы все равно можете Перемещаться.

СЕТевые Действия

Интерфейс - это Ролевая Способность Нетраннера. Чем выше у Нетраннера ранг Интерфейса, тем больше Действий он может совершить. Без него нет и нетрана.

Ранг	1-3	4-6	7-9	10
СЕТевые действия	2	3	4	5

Список СЕТевых Действий

Подключиться / Отключиться

Войти или безопасно выйти из Архитектуры СЕТИ, находясь в пределах 6 метров от точки доступа. Стена между вами и точкой доступа блокирует это Действие. Если вы выйдете из Архитектуры СЕТи не выполнив Действие «Отключится», вы будете страдать от боли.

Применить функцию Интерфейса

Все способности интерфейса, кроме одной, требуют использования минимум одного СЕТевого действия.

Правило применения любой функции (кроме Разряда):

Интерфейс + 1d10
против
СЛ

Список всех функций интерфейса см. далее.

Включить / Выключить Программу

Включить или Отключить, одну из своих Программ.

Разное

Очень редко то, что вы хотите сделать в СЕТи, не попадает в эти категории. Это

редко, потому что Функция Интерфейса “Вирус” позволяет тебе делать с СЕТевой Архитектурой практически всё, о чем вы можете только мечтать, при условии, что вы находитесь на самом нижнем этаже этой Архитектуры. Если Мастер позволяет это сделать, скорее всего, потребуется Сетевое Действие.

Не является СЕТевым Действием

Выполнение чего-либо в Архитектуре требует использования СЕТь действий, за исключением перемещения и копирование Файлов.

Перемещение по Архитектуре

В свой ход, можете перемещаться по Архитектуре сколько угодно. В сети вы не можете проскочить препятствие, блокирующее путь, например, Пароль. Если вы надеетесь только на удачу и не соблюдаете осторожность, вас убьют.

Сохранить / Скопировать Файл

Если вы нашли Файл, то его копирование и сохранение в Кибердеку не является Сетевым Действием.

Функции Интерфейса

Сканер

Используя **Мясное Действие**, для определения местоположения ближайших точек доступа к Архитектуре в Мясном мире. Чем успешнее проверка, тем больше точек доступа вы заметили. ГМ на своё усмотрение определяет сколько точек вы обнаружили.

Пример: Нетраннер использует Функцию Сканер (Мясное Действие) для поиска в здании Архитектур СЕТи и их точек доступа, чтобы взломать их. Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7) получает 14. Благодаря этому броску ГМ определяет, что Нетраннер обнаружил в Мясном пространстве две ближайшие точки доступа к Архитектуре СЕТи здания.

Бэкдор

Позволяет Нетраннеру попытаться взломать Пароль в Архитектуре СЕТИ, используя Сетевое Действие. Конечно, если вы уже знаете пароль, то автоматически преодолеваете препятствие.

Пример: *Нетраннер сталкивается с очень сложным паролем СЛ10, блокирующим его продвижение по Архитектуре. Используя Сетевое Действие, он пытается «найти Бэкдор». Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7), получает 16. Пароль больше не мешает Нетраннеру.*

Плащ

Позволяет скрыть следы вашего присутствия и Вирус, которым вы заразили Архитектуру, использует Сетевое Действие. СЛ Первопроходца для другого Нетраннера, чтобы превзойти ваш Плащ и обнаружить ваши действия, равна проверке Плаща, который вы сделали чтобы создать Плащ. Если перед Отключением от Архитектуры, вы не используете Функцию "Плащ", другой Нетраннер применив Функцию "Первопроходец" сможет автоматически узнать, какие действия ты совершал в Архитектуре.

Пример: *Заразив Вирусом сеть Корпорации, Нетраннер хочет скрыть свои следы в Архитектуре вместе с Вирусом, поэтому он использует Сетевое Действие, применив Плащ. Он бросает Интерфейс (7) + 1d10, получает 16! Вражескому Нетраннеру надо превзойти это число бросив Интерфейс + 1d10, прежде чем он сможет обнаружить какие-либо следы Нетраннера и чтобы он мог противостоять оставленному Вирусу. Если бы Нетраннер не оставил такой яркий Вирус, возможно, Корпорация даже не узнала бы, что их Архитектура СЕТИ была взломана!*

Управление

Позволяет управлять объектами, подключенными к Архитектуре, например, камеры, дроны, турели, лазерные сетки, лифты, противопожарные системы и т.д., используя Управляющий Узел. Каждый Узел имеет СЛ, необходимую для управления им (Сетевое Действие). Управление каждым отдельным объектом, подключенным к Узлу (после того, как вы завладели Упр. Узлом в результате успешной проверки), требует отдельного Сетевого Действия, и может осуществляться из любой точки Архитектуры, пока вы контролируете этот Узел. **Каждый Узел может быть активирован только один раз за Ход.** Чтобы перехватить Узел, который под контролем другого Нетраннера или Демона, надо превзойти СЛ равную Проверке Управления, сделанную им для получения управления. Когда вы Отключаетесь, вы теряете контроль над всеми Узлами.

Пример*: Нетраннер натыкается на Узел со СЛ10, который управляет камерами на этаже. Используя Сетевое Действие, чтобы использовать Управление, он бросает Интерфейс (7) + 1d10 и превышает СЛ Узла на 2. Теперь, контролируя Узел, он ещё раз использует Сетевое Действие и поворачивает камеры, чтобы друзья Нетраннера, сваливающие по пожарной лестнице, не попали в объективы.*

Опознание

Позволяет узнать, что из себя представляют найденные фрагменты данных (например Файл) и их ценность. Некоторые Файлы имеют СЛ, которую нужно превзойти, чтобы узнать, что в них.

Пример: *Найдя Файл с интересным названием, Нетраннер использует Опознание (Сетевое Действие). СЛ у этого Файла 9. Нетраннер бросает Интерфейс (7) + 1d10 и у него с легкостью выпадает больше 9. К сожалению Файл оказался пустышкой, оставленной в Архитектуре, чтобы потратить время Нетраннера!*

Первопроходец

Используя Сетевое Действие, вы частично раскрываете «карту» Архитектуры СЕТИ. Чем больше вы выбросили, тем больше вы узнали. Обычно это говорит вам о том, что находится в СЕТи, которую вы только что взломали, но не о Сложности чего-либо. В Архитектуре можешь увидеть количество этажей, равное Проверке, или до первого препятствия (например, Пароль) со Сложностью выше, чем твоя проверка Первопроходца, смотря, что произойдет раньше.

Пример: *После подключения к новой Архитектуре СЕТИ, Нетраннер понятия не имеет с чем он столкнулся, поэтому он использует Первопроходца (Сетевое Действие), чтобы выяснить это. Бросив 1d10 и добавив свой Интерфейс (7), получается 10. ГМ решает, что с такой низкой Проверкой, Нетраннер изучает только 3 этажа «лифта», потому что на третьем есть Пароль СЛ11, который блокирует его обзор.*

Ускользнуть

Попытка избежать бой с одной Программой Черного ЛЬДА (кроме Демонов), с помощью Сетевого Действия. Если вы успешно бросили Проверку против Восприятия программы + 1d10, вы успешно сбежали от Черного ЛЬДА на соседний «этаж лифта», но не мимо Пароля или другого сетевого препятствия. Программа Черного ЛЬДА от которой успешно ускользнули, перестает преследование вас и остается в засаде там, откуда от нее сбежали. **Попытаться Ускользнуть можно только один раз за Ход.** Нельзя скользить заранее.

Пример: В разгар жестокой схватки с Адской гончей, Нетраннер решает, что сейчас неподходящее время, чтобы умереть. Используя Сетевое Действие он пробует Ускользнуть от Чёрного ЛЬДА, бросив 1d10 + Интерфейс (7) против Восприятия Адской гончей (6) + 1d10. Нетраннер получает 14, а у Адской гончей 13. Успех! Нетраннер решает Ускользнуть на следующий этаж лифта. К сожалению, там его поджидает еще одна Адская Гончая. Этому Нетраннеру действительно стоило бы использовать «Первопроходца»! Он не может снова сбегать до следующего Хода!

Вирус

Как только вы достигли самого низкого уровня архитектуры, вы можете оставить свой собственный вирус в архитектуре, чтобы выполнить до 2 действий или изменений, в пределах разумного. Использование этой способности — единственный способ, которым нетраннер может внести изменения в архитектуру, которые сохранятся после его выхода из неё. Опишите ГМу, что должен сделать вирус, и он назначит СЛ. Более мощный вирус потребует более высокой СЛ для того, чтобы оставить его в архитектуре, как решит ГМ. В зависимости от того, что вы хотите сделать, это может потребовать столько действий СЕТи, сколько определит ГМ. Сделайте бросок проверки для вируса. СЛ для уничтожения вируса равна проверке вируса, сделанной для его создания.

Пример: *Достигнув самого нижнего уровня Архитектуры, Нетраннер хочет оставить её в более плачевном состоянии. Он сообщает ГМу, что хочет заразить Архитектуру Вирусом, который менял бы в ней все пароли каждые 5 минут. ГМ решает, что размещение такого Вируса в Архитектуре потребует 9 Сетевых Действий и назначает СЛ12. В течении следующих трёх Ходов Нетраннер каждый Ход тратит по 3 Сетевых Действия, чтобы завершить создание Вируса, затем бросает Интерфейс (7) + 1d10… выпало только 12. Его код просто не работает, поэтому он решает попробовать снова, тратя ещё 9 Сетевых Действий в течении трёх Ходов, на этот раз успешно, выпало 15. Позже, когда Корпорация обнаружет Вирус Нетраннера, их Нетраннеру придётся попотеть, пытаясь удалить Вирус со СЛ15.*

Разряд

Позволяет совершить атаку (Сетевое Действие) против Программы или другого Нетраннера. Если вы успешно бросите Проверку Разряда против Защиты Программы + 1d10 или Интерфейс Нетраннера + 1d10, вы нанесёте 1d6 урона Программе или непосредственно мозгу Нетраннера.

Пример: *Нетраннер, который уже использовал все свои Атакующие Программы в этом Ходу, до сих пор не смог прикончить Адскую гончую. К счастью, у него осталось одно Сетевое Действие, поэтому он херачит её Разрядом. Бросив Интерфейс (7) + 1d10 против Защиты Адской Гончей (2) + 1d10, он превосходит результат Адской Гончей и наносит 1d6 урона Адской Гончей, добивая её.*

Нетран

Каждый ход вы можете преодолевать любое количество этажей в Архитектуре, при условии, что Пароли или другие сетевое препятствия, не блокируют ваш путь. **Вы не можете пропускать ни одного этажа.** У вас всё ещё ограниченное количество Сетевых Действий за ход. То, как вы их используете, говорит многое о том насколько вы рисковые и о вашем стиле Нетраннинга.

ТЕХНИК

Механик-отступник и изобретатель супертехнологий, человек, который заставляет Темное Будущее развиваться.

Создатель

Техник может чинить, улучшать, модифицировать, изготовлять и изобретать новые предметы, используя свою Ролевую Способность "Мастер". **Каждый раз, когда Техник повышает свой ранг “Создатель”, он получает 1 ранг в двух разных Специализациях (Полевая экспертиза, Мастер модернизации, Мастер изготовления или Мастер изобретатель) на свой выбор.**

Полевая Экспертиза

Ваши знания работы техники в полевых условиях делают вас незаменимым специалистом в любых условиях, особенно если что-то сломалось. **Каждый уровень этой специализации дает +1 к навыкам: Техника, Кибертехника, Системы безопасности, Оружейник, Наземная, морская или Авиатехника при любой проверке, не связанной со специализацией Создатель.**

Каждый уровень навыка позволяет вместо полноценного ремонта просто “подлатать” предмет на 10 минут (2 уровень на 20 м, 3 - 30 м и т.д.) до идеального состояния. СЛожность определяется так же, как и полноценный ремонт, но позволяет сделать это быстро. К этой проверке ты добавляешь ранг “Полевая экспертиза”. После того, как время пройдет - предмет вернется в исходное состояние. Подлатать его больше нельзя, пока не произойдет полноценный ремонт.

Мастер Модернизации

Техник может улучшить снаряжение 1 из следующих способов . Предмет может получить только одно улучшение, даваемое этой специальностью.

- Уменьшить потерю человечности киберимпланта (кроме Борг-Оснащений) на 1d6 если его потеря человечности 2d6 или больше.
- Добавить в предмет один слот того же типа (для Опций, Модификаций, Программ/Оборудования и т.д.).
- Упростить конструкцию предмета, что позволит в будущем сократить время необходимое для полного ремонта в два раза.
- Сделать скрываемым не скрываемое одноручное оружие.
- Повысить качество оружия со Стандартного до Отличного.
- Добавить Экзотическому Оружию слот для Модификаций.
- Дать возможность Экзотическому Оружию стрелять одним из не основных типов боеприпасов. • Добавить 1 ОС, предмету у которого изначально есть ОС.
- Модернизировать транспорт Улучшением, которое требует Ролевую Способность Кочевника первого Ранга.
- Установить модернизацию, придуманную Техником при помощи “Мастер Изобретатель”. Необходимы дополнительные материалы, той же ценовой категории, какую ГМ присвоил предмету при его изобретении.

Модернизация делается СТАТ ТЕХ + ТЕХ Навык, которым ремонтируется предмет + Ранг мастера модернизации + 1d10. The Техник должен приобрести материалы той же ценовой категории, что и

модернизируемый предмет, на установку которого расходуется модернизация. СЛ, на которое вы делаете бросок, и время, необходимое для установки апгрейда, зависят от ценовой категории модернизируемого предмета. Исключением является ТС которые рассматриваются как 1,000eb (Очень дорогие).

При провале проверки, вы тратите половину времени и понимаете, что облажались и придется начинать все с нуля. Материалы, купленные для модернизации, и предмет, который нужно модернизировать, не пострадали.

Мастер Изготовления

Изготовить из материалов существующий предмет или предмет, изобретенный техником с помощью навыка Мастер изобретатель. **Чтобы изготовить предмет, вы делаете бросок СТАТ ТЕХ + навык ТЕХ, которым ремонтируется предмет + ранг Мастера изготовления + 1d10.** Техник должен приобрести материалы на одну ценовую категорию ниже, чем ценовая категория изготавливаемого предмета. (За исключением предметов супер-роскоши, для изготовления которых требуются материалы, равные половине их цены). СЛ, против которой вы делаете бросок, и время для изготовления предмета, зависят от ценовой категории предмета, который вы изготавливаете.

При неудаче, вы тратите половину времени и понимаете, что вам придется начинать все с нуля. Материалы, приобретенные для изготовления предмета, не пострадали.

Мастер Изобретатель

Придумайте модернизацию для существующего предмета или изобретите совершенно новый предмет. Чтобы изобрести предмет/ модернизацию, вам нужно описать ГМ желаемый функционал своего предмета/модернизации, как можно точнее, используя формулировки уже существующих в сеттинге технологий, обязательно укажите способ, с помощью которого ваше изобретение будет выполнять свою функцию. Для наглядности рекомендуется нарисовать простую схему. ГМ и другие игроки обязательно оценят это.

Если ГМ удовлетворен вашим предложением и не против использования его в своей игре, он опишет, как именно предложенное изобретение будет функционировать с точки зрения правил, стараясь не создать несбалансированный предмет. Модернизации, описанные выше в разделе "Мастер Модернизаций", служат хорошим примером как сбалансировать технические модернизации. Основываясь на стоимости предмета или модернизации, если бы он продавался на рынке, ГМ устанавливает ценовую категорию предмета как можно ближе к другим предметам/модернизациям с аналогичным "уровнем силы" (минимум “Дорогое”).

Время, которое потребуется для изобретения предмета/улучшения, и СЛ, которую ваш персонаж должен преодолеть с помощью своего **ТЕХ + навык ТЕХ, связанный с ремонтом изобретения или предмета, который изобретение должно улучшить + ваш ранг Мастер изобретателя + 1d10.**

СЛ, на которую вы делаете бросок, и время, необходимое для изготовления, зависят от ценовой категории, которую вы изготавливаете. Если проверка провалена, то на полпути вы понимаете, что вам нужно вернуться к чертежной доске.

После изобретения вы (или другой техник, которому вы покажете чертежи) можете воплотить изобретенный вами предмет/ модернизацию в жизнь, используя опыт изготовления или модернизации! Стоит отметить, что никто и не не обратит внимание на ваше изобретение, пока не будет рабочего прототипа. Конечно, тогда они попытаются украсть его. Не беспокойтесь о судах.

Как никакая другая способность в игре, эта способность может привести к нарушению игрового баланса. Возможно, вашему ГМ придется несколько раз задним числом менять правила действия вашего изобретения (или даже заменить его другим изобретением этой же категории, над которым вы вместе поработаете), прежде чем вы найдете версию, которая хорошо работает за вашим столом и не оказывает негативного влияния на игровой баланс.

Таблица СЛ и времени

Цена	СЛ	Время
Дешевка/Обычное	9	1 час
Ценное	13	6 часов
Премиум	17	1 день
Дорогое	21	1 неделя
Очень дорогое	24	2 недели
Роскошь	29	1 месяц
Супер Роскошь	29	1 месяц за 10.000eb цены

МЕДТЕХНИК

Несанкционированный уличный доктор и кибермедик, одинаково латающий мясо и металл.

Медицина

Благодаря своим знаниям и обучению медтехники поддерживают жизнь людей, которые были бы уже мертвы. В Красное время они в равной степени механики и врачи, заботящиеся о людях, которые зачастую больше машины, чем люди. Ролевая способность Медтехника - Медицина. **Каждый раз, когда медтех повышает свой ранг медицины, он также выбирает одну из следующих трех медицинских специальностей (хирургия, Медицинские технологии [фармацевтика] и Медицинские технологии [криосистемы]), на которую можно потратить 1 очко.**

Медицина содержит возможности использования навыков хирургии и медтехники, которые доступны только медтехникам благодаря этой ролевой способности. К ним относятся установка и сбор Киберимплантов, Бодискульптинг и Терапия!

Хирургия

За каждое очко, потраченное на хирургию, вы получаете 2 очка в навыке хирургии (максимум 10). Навык хирургии - это ТЕХ навык, используемый для лечения самых тяжелых критических травм, а также для имплантации кибероборудования, и доступен медтехникам только через эту специальность медицины.

Медицинские технологии (Фармацевтика)

За каждый пункт, вложенный в Фарму, вы получаете 1 пункт в навыке Медицинских Технологий (максимум 10). Навык “Медицинские технологии” - это ТЕХ Навык, используемый для эксплуатации, понимания и ремонта мед оборудования (как и другие Тех-Навыки не связанные с ТС). Навык “Медицинские технологии” доступен только Медтехникам через эту Специализацию или через “Криосистемы”.

В Медицинские технологии (Фармацевтика), можно вложить максимум 5 очков.

Когда вы вкладываете очки в Фармацевтику, вы получаете доступ к фармацевтическим препаратам, которые можете синтезировать, сделав проверку Навыка “Медицинские технологии” (СЛ 13). В случае неудачи, использованные материалы пропадают. За 1 час Медтехник изготавливает, из материалов на сумму 200 eb, количество доз ровно его Навыку Медицинских технологий. С помощью Медицинских технологий (Фармацевтика) нельзя синтезировать наркотики.

Введение одной дозы лекарства в цель требует действия. Если цель не желает, медтехник может использовать свое действие, чтобы попытаться совершить атаку оружием ближнего боя своим аэрогипо против цели, которой вводится доза лекарства при попадании, но не наносится урон.

Персонаж, не являющийся медтехником, не может правильно вводить фармацевтические препараты. Это не какие-то уличные наркотики, они требуют обучения, чтобы получить правильные пропорции с медицинской точки зрения.

Препараты

Препараты	Эффект
Антибиотики	При введении Антибиотика человеку, у которого уже заживают раны, дополнительно восстанавливаются 2 ПЗ в день, в течение недели. За один раз можно получить пользу только от 1 применения Антибиотика.
Быстрый детокс	При введении дозы Быстрого детокса, цель, находящаяся под воздействием наркотика, яда или интоксиканта, немедленно очищается от воздействия этого вещества.
СпидХил	При введении дозы Спидхила цель, не находящаяся в состоянии смертельного ранения, немедленно восстанавливает количество ПЗ, равное ее ТЕЛ + ВОЛЯ. Человек может получить пользу только от одного применения Спидхила в день.
Стимулятор	При введении дозы Стима цель может игнорировать все штрафы от состояния тяжелого ранения в течение часа. Человек может получить пользу только от одного применения Стима в день.
Всплеск	При введении дозы Всплеска цель может бодрствовать без сна в течение 24 часов. Человек может получить пользу только от одного применения Всплеска в неделю.

Медицинские технологии (Криосистемы)

За каждое очко, потраченное на Медицинские технологии (Криосистемы), вы получаете 1 очко в Навыке медицинской технологии (максимум 10). Навык медицинской технологии - это ТЕХ-навык, используемый для управления, понимания и ремонта (как и другие технические навыки, не связанные с ТС) медицинского оборудования. Этот навык доступен только медтехникам, и только через эту специальность "Медицина" и "Фармацевтика". Вы можете вложить в эту специальность не более 5 очков. Когда вы вкладываете очки в Криосистемы, вы также получаете преимущество, описанное ниже:

Уровень	Выгода
1	За 1 очков в Криосистемах вы получаете 1 крионасос.
2	За 2 очка в Криосистемах вы становитесь зарегистрированным техником Криотэнка и получаете 24,7 доступ к 1 криотанку одновременно в любом хранилище, управляемом медицинскими корпорациями или государственными учреждениями.
3	За 3 очка в Криосистемах вы получаете 1 криокамеру, установленную в любом помещении на выбор.
4	За 4 очка в Криосистемах вы получаете еще 2 криокамеры, которые можно поместить там же, где и первая. Ваш крионасос теперь имеет 2 заряда, максимальная грузоподъемность увеличивается до 2х человек в стазисе.
5	За 4 очка в Криосистемах вы получаете еще 2 криокамеры, которые можно поместить там же, где и первая. Ваш крионасос теперь имеет 2 заряда, максимальная грузоподъемность увеличивается до 2х человек в стазисе.

Извлечение Киберснаряжения

Киберснаряжение, извлеченное из трупов, можно перепродать на рынке, при условии, что оно было извлечено правильно. Только медтехник способен извлечь киберснаряжение (за исключением тех, что легко снимаются действием, например, чипы или киберконечности с быстросменными креплениями) из трупа, не разрушив его при этом (разрушенное кибернаряжение не имеет ценности на рынке, но его всегда можно восстановить с помощью навыка кибертехника), и СЛ для этого равна СЛ для установки киберснаряжения в новое тело. Обе процедуры занимают 4 часа, а в случае неудачи уничтожают киберимплант и тратят 2 часа рабочего времени.

Если вы не боитесь уничтожить киберимплант при извлечении, вы можете достать свой мачете и засунуть киберруку в свой рюкзак уже через минуту. Только помните, что ее придется отремонтировать, прежде чем она будет работоспособна. Хотя установка любого приобретенного вами киберимпланта входит в его стоимость, есть много причин, по которым вы все же захотите проводить свои операции по установке вне рекомендуемого места, а именно: конфиденциальность. Ваш пациент, как и прежде, несет потери человечности от вашей установки.

Бодискульптинг

Опытный медтехник может сам проводить операции по бодискульпту. Они занимают 4 часа, а **в случае неудачи уничтожают материалы, необходимые для операции, и тратят половину времени**.

Медтехники не могут проводить бодискульптинг сами себе.

Терапия

Опытный медтехник может проводить терапию самостоятельно, используя навык Медицинских Технологий, который он получает благодаря своей ролевой способности "Медицина". Каждая такая терапия занимает неделю, в течение которой врач и его пациент не могут заниматься ничем другим. В конце недели доктор делает бросок против СЛ терапии. В случае успеха пациент получает эффект терапии. **При неудачной проверке вся неделя проходит впустую, а все использованные материалы пропадают.** Материалы, для этих терапий, полностью контролируются компанией Биотехника, и их можно приобрести только у нее. Указанная цена на терапию предполагает, что пациент не будет ночевать в больнице во время процесса терапии. Если пациент решил остаться в больнице, то он должен заплатить 100eb за ночь, как обычно.

Медтехники не могут проводить терапию сами себе.

Терапия	Описание	Эффект	СЛ
Зависимость	Неделя психотерапевтической терапии в сочетании с анти наркотическими препаратами в безопасном помещении.	У вас проходит 1 зависимость. НО, когда вы стараетесь избавиться от вторичного эффекта источника этой же зависимости в течении 1 года после терапии, вы автоматически проваливаете проверку.	**СЛ15 Материалов на 500eb (Дорогое)**
Стандартная Потеря Человечности	Неделя интенсивной терапии, сочетающей в себе консультации по управлению гневом, гипноз и незначительное прямое перепрограммирование мозга с помощью препаратов в безопасном месте с помощью брейнданса.	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления кибероборудования. Каждая установленная часть кибероборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.	**СЛ15 Материалов на 100eb (Премиум)**
Экстремальная Потеря Человечности	Одна неделя интенсивной терапии и сеансов, направленных на прямое экстремальное перепрограммирование мозга стали возможными благодаря современным фармацевтическим препаратам и безопасной средой терапевтического брейнданса.	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления кибероборудования. Каждая установленная часть кибероборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.	**СЛ17 Материалов на 500eb (Дорогое)**

Медиа

Репортер, медийная звезда и инфлюэнсер, рискующий всем ради правды или славы.

Доверие

Ролевая способность Медиа - это доверие. Медиа не только могут убедить аудиторию в том, что они публикуют, но и имеют тем большую аудиторию, чем больше доверия они вызывают. Они также имеют более широкий доступ к источникам и информации. Медиа также в курсе событий и пассивно подхватывают слухи.

Слухи

Медиа глубоко интегрированы в информационные сети. Предполагая, что вы не полностью отключены от сети, по крайней мере, два раза в неделю ГМ будет тайно бросать ваш рейтинг доверия + 1d10. Если проверка побьет любой из СЛ в Пассив колонке таблицы слухов, ГМ расскажет Медиа о слухе с наивысшим СЛ, который побила проверка. Это те же слухи, которые Медиа могут найти, попав на улицу во время игры, используя свои соответствующие навыки сбора информации, такие как поиск информации, общение или допрос. **Когда Медиа активно ищет такой слух, он бросает соответствующий СТАТ + соответствующий навык + 1d10 против СЛ в колонке Актив, которую ГМ установил для слуха, в зависимости от того, насколько он подробен.**

Слух	Описание	Пассив СЛ	Актив СЛ
Расплывчатый слух	Слух расплывчат, в нем минимум информации, чтобы начать поиск истины, лежащей в его основе.	7	13
Обычный слух	Слух достаточно точный, чтобы понять, куда двигаться дальше. Он содержит достаточно информации, чтобы получить мимолетное представление о истине, лежащей в его основе.	9	15
Существенный слух	Такой же как Обычный Слух, но содержит дополнительную информацию для расследования, например конкретные, имена, места, время.	11	17
Подробный слух	Такой же как Существенный Слух, но содержит дополнительную информацию, которую, в случае подтверждения, Медиа может использовать в опубликованной им истории о предполагаемой правде, лежащей в основе слухов.	13	21

Слухи, по определению, часто не соответствуют действительности и никогда не являются полной историей. Ваша задача - узнать всё.

Помните, что за некоторые ниточки опасно дергать.

Публикация Статей / Разоблачение

Доступ / Источники: те, с кем можно связаться (в разумных пределах), взять интервью или иным образом получить от них информацию.

Аудитория: сколько людей узнают про статьи или разоблачения.

Достоверность: насколько хорошо статья или разоблачение будут приняты аудиторией. Чем выше Ранг Доверия, тем больше шансов, что люди поверят рассказам. При публикации статьи или в любое другое время, когда ты хочешь узнать, верит ли человек (или группа людей) статье, вы проверяете 1d10, ориентируясь на Достоверность. **Если в твоей статье есть хотя бы одно легко проверяемое доказательство, которое доступно для понимания широким массам, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 1. Если она содержит более 4 различных неопровержимых доказательства, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 2. Эти два бонуса суммируются.** Удачу (УДЧ) нельзя тратить на проверку "Достоверности".

Влияние: насколько сильно каждая опубликованная статья или разоблачение повлияет на аудиторию. Например, статья о незаконной экономической деятельности, на начальном уровне может лишь вынудить парочку местных боссов, сменить свою деятельность. Но на более высоких уровнях "Доверия", разоблачения могут привести к падению целых Мегакорпораций. ГМ должен справиться с этим. **После публикации статьи/разоблачения нельзя публиковать еще одну статью на эту же тему, если только у вас нет новой информации, которую можно добавить.**

Ранги Доверия

Ранги 1-2

Доступ / Источники: Местный босс, главарь банды, лидер местного квартала.

Аудитория: Ближайшие соседи.

Достоверность: вероятность 2 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения происходят небольшие, постепенные изменения. Мелкие хулиганы напуганы и могут слегка изменить свои действия.

Ранги 3-4

Доступ / Источники: босс городской банды, мелкий политик, управляющий менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях.

Аудитория: Вы хорошо известены, как автор статей в местных Скримлистах или на "Сервере".

Достоверность: вероятность 3 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения происходят конкретный эффект. Местные мелкие хулиганы арестованы или лишены власти, правосудие восторжествовало.

Ранги 5-6

Доступ / Источники: Ключевая фигура в городе, городской чиновник, местная знаменитость.

Аудитория: Ваши статьи расходятся по всему городу. У вас есть свои рубрики в местных скрим-листах или на ТВ.

Достоверность: вероятность 4 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения меняется ситуация в городе. Негодяи более высокого уровня могут быть посажены в тюрьму или лишены власти. Возможно, даже будут приняты местные законы.

Ранги 7-8

Доступ / Источники: Президент местной Корпорации, мэр или городской управляющий, городская знаменитость.

Аудитория: Ваши статьи расходятся по всему штату. Вы сами по себе уже, в каком то роде, знаменитость.

Достоверность: вероятность 5 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация в нескольких городах. Корпорации среднего уровня или “невысокое” правительство могут быть лишены власти. Возможно, даже будут приняты законы, в нескольких городах.

Ранг 9

Доступ / Источники: Глава регионального подразделения Корпорации, государственный политик, известная знаменитость.

Аудитория: Вы многим известны по всей стране, но не всем. Если вас кто-то увидит, скорей всего об этом расскажут в местных новостях.

Достоверность: вероятность 6 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация по всей стране. Можно свергнуть большие корпорации или местное правительство. Возможно, даже будут приняты законы, по всей стране.

Ранг 10

Доступ / Источники: Крупный мировой лидер, глава крупной Корпорации, всемирно известная знаменитость.

Аудитория: Вы известны на весь мир. Люди просят у тебя автограф а высокопоставленные лица используют тебя для слива важной информации.

Достоверность: вероятность 7 к 10, что аудитория купится на это.

Влияние: В результате статьи/разоблачения может поменяется ситуация во всём мире. Мегакорпорации и могущественные правительства могут рухнуть или быть свергнуты. Могут быть установлены международные законы. Изменения могут затронуть миллионы людей.

КОРПОРАТ

Корпоративный влиятельный маклер и бизнес рейдер, борющийся за восстановление власти Мегакорпорации.

Командная Работа

Как и настоящий корпоративный руководитель, Корпорат создает команду, члены которой помогают ему достичь своих целей, независимо от того, законно это или нет, моральный дух позволяет. Ролевая способность Корпората - командная работа. Вы Exec, что является дословно “менеджер”, но не тот, что по продажам, а управляющий. Это руководитель среднего звена, с подчиненными.

Бонус за Подпись

На 1 ранге, в качестве подарка вам предоставляется костюм в стиле “Businesswear“, состоящий из пиджака, верха, штанов и обуви, который идентифицирует вас, как члена бизнес-элиты. Корпорат не может перепродать их, не вызвав подозрений.

Корпоративное Жилье

На 2 ранге, вам предоставляется доступ к одной из корпоративных квартир своей компании. До тех пор, пока вы остаетесь членом этой корпорации, вы можете жить там без арендной платы или каких-либо других платежей. При этом корпорат должен каждый месяц отдельно покупать свой стиль жизни. Если исполнитель переходит в другую корпорацию, они сделают ему такое же предложение и даже оплатят переезд его и всех его вещей в новую квартиру.

На 7 ранге, корпоративное жилье улучшается до дома в Бивервилле, в Представительской Зоне.

На 10 ранге, корпоративное жилье значительно улучшается, вплоть до особняка в Бивервилле в представительской зоне или роскошного пентхауса в корпоративной зоне.

Корпоративная Мед. Страховка

На 6 ранге, корпорат получает покрытие Trauma Team Серебряного уровня, ежемесячно оплачиваемое его корпорацией. Если исполнительный директор переходит в другую корпорацию, она сделает ему такое же предложение.

На 8 ранге, страховка улучшается до эксклюзивного Представительского уровня.

Члены Команды / Подчиненные

Начиная с 3 ранга, у вас появляется подчинённый. **На 5 и 9 Ранге** еще один дополнительный подчинённый, и того **на 9 Ранге максимум 3 подчинённых.**

Подчинённые выбираются из специальной таблицы в зависимости от должности. Корпорат выбирает, тип подчиненного который ему требуется, но СТАТы подчиненного, которого нанимает HR, определяется проверкой по соответствующей таблице.

Несмотря на то, что они устроены так же, как и Персонажи Игроков, у них есть несколько отличий:

- Их навыки нельзя повысить. Их ПЗ определяются и восстанавливаются так же, как и у игроков.
- Ими управляет ГМ, а их готовность выполнять приказы зависит от их Лояльности и возможности сделать проверку на Лояльность.
- **Из Брони, они могут носить только Лёгкую Бронезащиту.** Политика компании.

Потеря подчинённого: если вы потеряли подчинённого, отдел кадров забирает всё его снаряжение и во время следующей игровой сессии предоставляет нового. Этот "новый наемник" имеет новые СТАТы, но его стартовая Лояльность снижена до 1 (он слышал о том, что произошло). **Кроме того, это будет стоить Корпорату 200 eb в качестве "платы за наем" (взятка) HRy.**

Лояльность: несмотря на то что подчиненные работают на Корпу, они не безвольные рабы. Они выполняют поставленные перед ними задачи, основанные на их лояльности (или от премии которую он им подпишет). Лояльность может менятся. Корпорат должен стараться (во время каждой игровой сессии) сделать всё, чтобы она росла, а не падала. **Максимальная лояльность между игровыми сессиями 10, но во время игровой сессии Лояльность не имеет ограничений.**

Сохранение Лояльности: Когда Корпорат дает поручение своему подчиненному, ГМ бросает 1d6 в соответствии с текущей Лояльностью этого подчиненного. Если бросок провален, то подчинённый может отказаться выполнять поручение, провалить его или иным образом саботировать. Если Лояльность опускается до 0 или ниже, подчинённый постарается подставить вас. Если под конец сессии у подчиненного Лояльность ниже 0, он жалуется в отдел кадров и либо его переводят, либо он увольняется, получив отказ, в зависимости от прихоти отдела кадров. В любом случае, он уходит. Смотри чуть выше раздел "Потеря подчинённого".

Повысить лояльность	Очки
Похвала работы подчиненного. *Если злоупотреблять этим на протяжении недели, то Лояльность перестанет повышаться.*	+1
Выдать бонус или другое поощрение на сумму не менее 200 eb.	+4
Поддержать их перед Руководством.	+4
Поделится 20% от проделанной работы.	+6
Отпустить подчинённого в оплачиваемый отпуск. *На всю игровую сессию.*	+6
Рискнуть жизнью ради подчинённого.	+8

Потеря лояльности	Очки
Не повысить Лояльность подчинённого в течение всей игровой сессии.	-1
Ругать/осуждать подчинённого или его работу.	-2
Игнорировать вклад подчинённого в работу. Забыть о его дне рождения.	-4
Не выполнять обещаний.	-6
Кинуть его на произвол Руководству.	-6
Бросить подчинённого под огнем.	-8

Создание своей Команды

Работа: Определитесь, в чём будет заключаться работа подчиненного. Вы также можете придумать для него прикрытие. Возможно вам не хотелось бы, чтобы другие узнали, что у вас в штате есть специалист для тайных операций или Нетраннер.

СТАТы: Бросьте 1d6 и перепишите все значения из соответствующей строки. Не забудьте рассчитать их значения ПЗ, Смертельного Ранения и СпасБросока от смерти. ЭМП не надо снижать из-за Потерь Человечества от Киберимплантов, это уже учтено. Также перепишите их навыки.

Навыки, киберимпланты и снаряжение: Запишите навыки, кибероборудование и снаряжение члена вашей команды. Это стандартные пакеты, предоставляемые им компанией.

Начальная лояльность: Бросьте 1d6 и добавьте 1. Это начальная лояльность члена вашей команды.

Телохранитель

Прикрытие: Личный тренер, эскорт. • **Истинная работа:** Защищает вас в опасных ситуациях

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	3	7	7	4	7	6	4	8	4
2	5	8	6	2	7	8	4	8	2
3	4	8	5	3	7	8	6	6	3
4	4	7	8	4	7	7	4	7	2
5	3	8	5	2	8	7	4	6	7
6	5	7	7	2	7	6	5	7	4

Навыки на +2: Концентрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Убеждение, Скрытность.

Навыки на +4: Атлетика, Уклонение, Допрос, Внимательность, Сопротивление пыткам/Наркотикам, Тактика.

Навыки на +6: Пистолеты, Рукопашный бой

Киберимпланты: Повышенные Антитела, Подкожная Броня (ОС 11), Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Трекер маячка.

Снаряжение: Агент, Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень тяжелый Пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50.

Оперативник под прикрытием

Прикрытие: Личный помощник, стилист • **Истинная работа:** Делает за вас грязную работу.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	4	8	5	4	6	8	5	7	3
2	3	8	6	2	8	6	6	6	5
3	6	7	5	5	7	6	3	7	4
4	5	6	5	3	6	8	7	6	4
5	3	8	4	4	8	7	4	8	4
6	5	8	3	7	7	8	3	6	3

Навыки на +2: Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение.

Навыки на +4: Подкуп, Бюрократия, Бизнес, Уклонение, Проницательность, Взлом Замков, Уличное Чутьё, Торговля, Гардероб и Стиль.

Навыки на +6: Пистолеты, Скрытность.

Киберимпланты: Два сопряженных Кибер-глаза с УФ/ИК Зрением, Сдвиг цвета, Кибер-рука с “Рукохватом”, Выкидным оружием дальнего боя (Очень Тяжелый пистолет), покрытие Realskinn.

Снаряжение: Агент, лёгкая бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50.

Водитель

Прикрытие: Лакей, личный водитель • **Истинная работа:** Водит, пилотирует и управляет командным ТС

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	5	8	6	4	6	5	6	5	5
2	5	7	7	5	5	7	4	7	3
3	6	8	8	4	7	4	5	6	2
4	8	7	4	5	4	7	5	6	4
5	7	8	3	5	7	6	4	6	4
6	6	8	6	6	8	5	3	5	3

Навыки на +2: Атлетика, Концентрация, Общение, Образование, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение.

Навыки на +4: Рукопашный бой, Выносливость, Уклонение, Автомеханик, Пилотирование, Судоходство, Судоремонт, Скрытность, Следопыт.

Навыки на +6: Вождение, Пистолеты.

Киберимпланты: Имплант Радар/Сонар, Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Трекер маячка, Радар-Детектор.

Снаряжение: Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Автомобиль с улучшенными сиденьями, Базовые патроны для ОТ Пистолета x50.

Нетраннер

Прикрытие: IT-шник, исследователь • **Истинная работа**: Нетраннинг и сбор информации.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	6	7	8	7	5	4	5	5	3
2	7	8	4	6	8	3	4	6	4
3	5	6	8	8	6	6	4	4	3
4	7	8	5	6	4	4	6	5	5
5	5	8	8	5	5	3	6	4	6
6	8	7	6	6	4	7	4	4	4

Навыки на +2: Интерфейс (Ролевая Способность Нетраннера), Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Уклонение, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение.
Навыки на +4: Техника, Криптография, Кибертехника, Образование, Электроника/Безопасность (x2), Фальсификация, Поиск Информации, Пистолеты, Скрытность.
Киберимпланты: Нейролинк, Разъём щепок, Регулятор Боли, Личный порт, Кибер-глаза с AR.
Снаряжение: Агент, Лёгкая Бронезащита (ОС11), Кибердека (7 слотов: Меч, Меч, Убийца, Червь, Червь, Доспехи), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50.

Техник

Прикрытие: IT-шник, стажер • **Истинная работа**: Ремонт оружия и снаряжения.

1d6	ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР	ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
1	8	8	5	7	3	4	4	5	6
2	8	7	6	8	3	5	5	4	4
3	8	6	5	8	4	3	3	7	6
4	8	8	5	7	4	4	4	5	5
5	7	7	3	7	5	3	6	6	3
6	7	8	5	8	6	3	3	5	5

Навыки на +2: Атлетика, Рукопашный бой, Концетрация, Общение, Уклонение, Первая Помощь, Проницательность, Владение языками (Уличный Сленг), Знание Местности (Свой Район), Внимательность, Убеждение, Скрытность.
Навыки на +4: Образование, Пистолеты, Оружейник (x2).
Навыки на +6: Техника, Кибертехника, Электроника/Безопасность (x2).
Киберимпланты: Инструменты в руке, Набор Кибераудио, Встроенный Агент, Детектор Жучков, Диктофон.
Снаряжение: Лёгкая Бронезащита (ОС 11), Очень Тяжелый пистолет, Стандартные патроны для ОТ Пистолета x50.

ЗАКОННИК

Максимальный закон, очищающий подлые улицы и дороги за их пределами от воинов-варваров.

Подкрепление

Ролевая способность законника - Подкрепление. Законник может призвать на помощь группу своих коллег по правопорядку, в зависимости от ранга законника и условий, при которых происходит вызов. Подкрепление будет вооружено и бронировано в соответствии с таблицей ниже, управляет ими ГМ.

По мере повышения ранга законника, он, скорее всего, получит повышение в своей текущей организации или будет завербован правоохранительными органами, из которых он в данный момент может вызвать подкрепление.

В случае опасности вы можете вызвать подкрепление из группы вашего ранга или ниже. В качестве действия вы делаете бросок на d10, равный или меньший, чем ваш ранг подкрепления, чтобы заставить кого-нибудь откликнуться на ваш призыв. **Если вы злоупотребите этим, ваш босс вышвырнет вас из отдела или наложит на вас взыскание по своему усмотрению.**

После того, как кто-то откликнется на ваш вызов, вы бросаете d6, чтобы узнать, через сколько раундов на место прибудет подкрепление. Если вы бросите 6, вместо вашего обычного подкрепления прибудет подкрепление уровня +1 от вашего, если только вы не 10 ранга, в этом случае прибудут две отдельные группы подкрепления. **Если на ваш вызов никто не откликнулся, вы всегда можете повторить вызов подкрепления в следующем раунде.**

Ранги Подкрепления

Боевой номер: Уровень Навыка, используемый для нападения или защиты. Этот номер объединяет в себе СТАТ и Навыки. К этому значению вы добавляете 1d10, каждый раз когда применяете их оборудование, атакуешь, или защищаешься. Подкрепление не может уклонятся от пуль.
ОС: Поглощаемый Урон броней на теле и на голове.
ПЗ: Количество Здоровья, каждого члена подкрепления.
СКО и ТЕЛ: характеристики СКО и ТЕЛ подкрепления, необходимые для перемещения и некоторых эффектов связанных с ними (например Спасброск).

Ранги 1-2

Боевой номер: 8 • **ОС**: 7 • **ПЗ**: 20 • **СКО и ТЕЛ**: 4
Корпоративная охрана. На вызов приходят четыре местных полицейских. Вооружены Тяжелыми Пистолетами и одеты в Кевларовую броню.

Ранги 3-4

Боевой номер: 10 • **ОС**: 7 • **ПЗ**: 25 • **СКО и ТЕЛ**: 5
Патрульные Полицейские. Четверо местных полицейских на службе. Они прибывают на двух Автомобилях. Вооружены Тяжелыми Пистолетами и одеты в Кевларовую броню.

Ранги 5-7

Боевой номер: 14 • **ОС**: 13 • **ПЗ**: 35 • **СКО и ТЕЛ**: 4

Департамент Шерифа. Два местных "Окружных Полицейских" патрулируют окраины и шоссе вокруг города. Они приезжают на Спорткаре, вооруженные Тяжелыми Пистолетами и Штурмовыми Винтовками. В Тяжёлой Бронезащите.

Ранг 8

Боевой номер: 16 • **ОС**: 15 • **ПЗ**: 50 • **СКО и ТЕЛ**: 6

Маршал Зоны Восстановления. Подобно маршалам Старого Запада, эти Законники в одиночку патрулируют Зоны Восстановления и новые поселения. Один из них приезжает на Спортивном Мотоцикле, со Сверхтяжёлым Пистолетом, Штурмовой Винтовкой и Гранатометом, в Взрывозащитной Броне.

Ранг 9

Боевой номер: 15 • **ОС**: 18 • **ПЗ**: 35 • **СКО и ТЕЛ**: 4

C-SWAT. Два крепких бойца из Психо Отряда. Они вооружены Штурмовыми Винтовками и Ракетными Установками, одеты в Металгир®. Прибывают с воздуха на AV-4.

Ранг 10

Боевой номер: 14 • **ОС**: 11 • **ПЗ**: 35 • **СКО и ТЕЛ**: 6

Национальные правоохранительные органы / Интерпол /ФБР / Сетевой дозор. Это серьезные бойцы, действующие от имени национального правительства или международных сил правопорядка. Они передвигаются парами, прибывают на AV-4 и вооружены Сверхтяжёлыми Пистолетами, Штурмовыми Винтовками, одеты в Лёгкую Бронезащиту.

В отличие от всех других видов подкрепления, эти серьезные бойцы остаются после окончания конфликта и помогают в расследовании места преступления. И, хоть они не будут каждый день находится рядом с Игроками, после первого вызова именно эти 2 бойца будут приезжать на остальные вызовы связанные с первоначальным вызовом, пока “дело” не будет закрыто или они не погибнут при исполнении служебных обязанностей.

Кроме того, они могут использовать свой Боевой Номер для следующих Навыков: Бухгалтерия, Актерское Мастерство, Скрытие/раскрытие объекта, Криминология, Криптография, Дедукция, Образование, Фальсификация, Допрос, Парамедик, Внимательность, Уход за собой, Сопротивление пыткам/Наркотикам, Скрытность, и Следопыт.

ФИКСЕР

Дилер, организатор и информационный посредники на послевоенных полуночных рынках.

Воротила

Ролевая способность Фиксера - Воротила. Фиксеры знают, как достать необходимые вещи на черном рынке, и прекрасно разбираются в сложных социальных обычаях "Улицы", где сталкиваются сотни культур и разные экономические уровни. Фиксеры поддерживают обширную сеть связей и клиентов.

Связи: те, с кем Фиксер может связаться, чтобы получить товары, услуги или информацию. Разумеется, Фиксеру всё равно придется за это заплатить.

Доступность: сама ценовая категория предметов, которые Фиксер может достать, а также может ли воспользоваться своим влиянием, чтобы собрать других Фиксеров для создания Ночного рынка, на котором на короткое время будут доступны предметы всех ценовых категорий.

Торг: способность Фиксера заключать сделки. Когда вы торгуетесь с человеком, вы бросаете **ХАР + Торговля + Ранг Воротила + 1d10** против его **ХАР + Торговля + его Воротила (если он Фиксер) + 1d10.** При успехе вы можете заключить 1 сделку вашего Ранга Воротила или ниже. **С Фиксером можно заключить только одну сделку за встречу.**

Свой чел: символизирует способность Фиксера вливаться во множество культур на Улице и за ее пределами, способность знать языки, социальные коды и обозначения статуса для каждой группы людей или культуры.

Ранги Воротилы

Ранги 1-2

Связи и Клиенты: местный Босс, главарь банды, лидер местного квартала.

Можете достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно предметы категорий “низкая” и “обычная” для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.

Торг: в случае успеха, при покупке или продаже вы сможете выручить на 10% больше или меньше рыночной стоимости.

Свой чел: вы знаете культурные особенности вашего квартала, включая все местные банды.

Ранги 3-4

Связи и Клиенты: босс городской банды, мелкий политик, Менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях.

Можете достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно товары категорий “дорого” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.

Торг: в случае успеха, при покупке 5 или более одинаковых предметов, еще один вы получаете бесплатно.

Свой чел: вы знаете, как найти общий язык с другой культурой в твоём районе, а также можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с этой культурой (на уровне Навыка 4).

Ранги 5-6

Связи и Клиенты: ключевая фигура в городе, городской чиновник, знаменитость местного квартала.

Можете достать: раз в месяц, сотрудничая с другими Фиксерами вашего ранга, вы можете организовать Ночной рынок. На Ночном рынке, в организации которого вы принимали участие, вы всегда можете найти место, где можно достать предметы категории “Супер Люкс” и ниже.

Торг: в случае успеха вы сможете договориться о повышении каждому вознаграждения за работу на 20%.

Свой чел: вы знаете, как найти общий язык с ещё двумя культурами (всего 3) в твоём районе, а также можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с каждой культурой (на уровне Навыка 4).

Ранги 7-8

Связи и Клиенты: президент местной Корпорации, мэр или городской чиновник, местная знаменитость.

Можете достать: вы можете найти место, где можно достать поштучно предметы категории “Очень Дорого” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.

Торг: в случае успеха, при покупке предметов категории “Роскошь” или “Супер Люкс” вы можете оплатить половину сейчас и вторую половину через месяц. Если вы хоть раз не заплатите вторую половину вовремя, никто больше не будет заключать с вами сделки.

Свой чел: вы знаете, как легко общаться с еще 3 культурами (всего 6) в вашем районе, и можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с каждой культурой (на уровне Навыка 4).

Ранг 9

Связи и Клиенты: глава регионального подразделения Корпорации, политик штата или городской зоны, известная знаменитость.

Можешь достать: вы всегда можете найти место, где достать поштучно предметы категории “Роскошь” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны. Когда вы организуете Ночной рынок, вы можете дополнительно организовать внутри него Полуночный Рынок, на котором собирается верхушка преступного мира.

Торг: в случае успеха при покупке или продаже вы можете выручить на 20% больше или меньше рыночной стоимости.

Свой чел: вы знаете, как можно легко общаться не только с разными культурами в вашем районе, но и с Корпоративными и государственными представителями.

Ранг 10

Связи и Клиенты: крупный мировой лидер, глава крупной Корпорации, всемирно известная знаменитость.

Можешь достать: вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно товары категории “Супер Люкс” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.

Торг: в случае успеха вы можете договориться о двойном вознаграждении за "Опасную работу".

Свой чел: вы можете легко влиться практически в любую компанию, включая очень специализированные или "закрытые" группы, такие как, тайные общества, культы или закрытые эксклюзивные клубы.

Кочевник

Эксперт по транспорту, непревзойденный дорожный воин, пират и контрабандист, благодаря которому в мире остается связь.

Мото

Быть членом семьи Кочевников означает провести жизнь на водительском месте или под капотом, совершенствуя свои способности к вождению и знание транспорта настолько, что можно обойтись одним лишь знакомством или обучением, чтобы с легкостью совершать впечатляющие подвиги. **Кочевник добавляет свой ранг Мото к любой проверке навыков вождения наземной техники, пилотирования воздушной техники, управления морской техники, или ТЕХ-навыков воздушной техники, наземной техники или морской техники.**

Автопарк Семьи

Каждый раз, когда Кочевник повышает Ранг своей ролевой способности, он может:

- ИЛИ добавить стоковый транспорт (с минимальными характеристиками) в соответствии с Рангом “Мото” (или ниже) в Автопарк Семьи, которым он сможет пользоваться.
- ИЛИ модернизировать один транспорт из Автопарка Семьи, с помощью одного улучшения в соответствии с Рангом “Мото” (или ниже).

Кочевник может взять на время только один Транспорт Семьи. Кочевник может позвонить члену семьи, чтобы тот поменял текущий Транспорт Семьи на другой Транспорт Семьи, и, если Семья находится неподалёку, то к следующему утру Транспорт будет заменён.

Если Транспорт Семьи будет уничтожен, Семья полностью отремонтирует его, но это займет неделю. Также Кочевник должен заплатить за эту услугу 500eb. Даже Главы Семей платят за эту услугу, дабы искупить вину, за порчу имущества Семьи. Если вы на мели, плата может быть отменена, но ваша репутация пострадает. Мелкий ремонт, например, удаление пуль, входит в обязанности Кочевника.

Достигнув 10-го Ранга своей Ролевой Способности, Кочевник получает руководящий пост в Семьи со всеми вытекающими отсюда обязанностями. Данный пост может проявляться в том, что Кочевник может одновременно использовать весь транспорт Семьи. Любой будущий Транспорт Семьи, который он захочет приобрести, будет продан ему по рыночной цене, а также любые будущие Улучшения, которые он захочет, можно будет купить по 1,000eb за штуку.

Ранг	Семейный Транспорт
1-4	Автомобиль, Гирокоптер, Гидроцикл, Дорожный Мотоцикл
5-6	Вертолет, Спорткар, Катер
7-8	AV-4, Круизный Катер, Спортивный Мотоцикл
9-10	Аэрозеп, AV-9, Суперкар, Яхта

Модернизация Транспорта

Если не указано иное, для каждого транспорта, конкретное улучшение можно установить только один раз. Также эти модернизации редко можно купить на открытом рынке, их цена: "Очень Дорого" для тех, которые можно получить на 1 ранге Мото, и "Роскошь" для тех, которые недоступны на 5-м ранге.

Любой транспорт

Ранг	Улучшение
1	**Пуленепробиваемое Стекло:** стёкла в ТС теперь укрытие и имеют ПЗ. Тонкое Пуленепробиваемое Стекло (15 ПЗ). Если улучшить ещё раз, будет Толстое Пуленепробиваемое Стекло (30 ПЗ). Каждое стекло в ТС, получает урон отдельно
1	**Система связи**: сенсорный экран со встроенным **Агентом** и отсек с разным оборудованием: **6 Радиокоммутаторов, 6 Шифратор/Дешифратор, Радио/Музыкальный плеер, Прибор слежения с шестью связанными маячками размером с пуговицу и Диктофон.**
1	**NOS**: Впрыскивает мощь, когда это необходимо. Потратив Действие, можешь ещё раз Переместить транспорт. Каждый баллон NOS, можно использовать один раз в день. Повторное улучшение добавляет ещё один баллон. Баллоны восполняются автоматически, собирая азот и кислород из воздуха и синтезируют их.
1	**Встроенный Огнемёт**: Огнемёт можно установить с любой стороны транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений.
1	**Встроенный Автомат: Штурмовая винтовка с 30 патронами, может стрелять только в автоматическом режиме.** Можно установить только спереди транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений.
1	**Улучшенные Сиденья:** Добавляет два сиденья в транспорт. При желании эти дополнительные сиденья могут быть установлены в коляске, которая может быть полностью закрыта тем же стеклом, что и в остальном транспорте, с боковыми стеклами по желанию. Кроме того, эти сиденья, можно оборудовать катапультой, они катапультируются на высоту 10 метров, через люк в потолке. Если во время катапультирования пассажир попадает под лопасть вертолета, он получает урон, как от Очень Тяжелого Оружия Ближнего Боя. В катапультируемых креслах есть парашюты, но их можно убрать. Это улучшение можно устанавливать несколько раз в любой транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров.
1	**Тайник**: В транспорт устанавливается две “Скрытые Кобуры” (работают, как и одноименный Киберимплант), которые дают водителю и пассажиру, легкий доступ к скрытому оружию. Также в транспорт устанавливается одного большое скрытое пространство для провоза контрабанды. Эти тайники можно обнаружить только при помощи Навыка “Прятать/Находить Предметы” (СЛ 17). Это улучшение можно устанавливать несколько раз в любой транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров
5	**Усиление Рамы:** Бронирует транспорт на ОС 13 (Стекло не бронируется)
5	**Охранная система:** Заменить все замки в транспорте на ДНК Замки, которые по желанию можно настроить на считывание отпечатка пальца, радужной оболочки, капли крови или любого другого биометрического метода. Такой замок нельзя открыть без биометрического ключа, либо надо пройти проверку Электроника/Безопасность СЛ 17. Если кто-то, находясь в радиусе двух метров от транспорта, предоставит неправильный биометрический ключ или провалит проверку взлома, то он получит удар, как от “Оглушающей дубинки”. Кроме того, у транспорта появляется функция Маскировки, когда он не двигается его никто не видит, но с проверкой на Внимательность СЛ17, его можно заметить. В течении минуты камеры снимают окружение вокруг транспорта и в реальном времени проецирует его на поверхность транспорта.

Любой Транспорт, кроме Мотоциклов, Гидроциклов и Автожиров

Ранг	Улучшение
1	**Усиленное шасси**: Добавляет транспорту 20 ПЗТ (не влияет на стекло). Транспорт с усиленным шасси, может буксировать до 10 тонн (буксирующий трос в комплекте). Это улучшение необходимо для некоторых других улучшений.
5	**Встроенный Ракетный Блок**: Ракетная Установка с барабаном на 3 ракеты, можно установить только спереди транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Нельзя перезаряжать во время движения. Это оружие нельзя снять и нельзя Модифицировать. Можно установить несколько улучшений, но кому понадобится больше трёх ракет…? **Требуется Усиленное шасси.**
5	**Крепление для Тяжелого Вооружения**: Одно из сидений, переделывается во вращающееся крепление для любого двуручного оружия дальнего боя, из которого пассажир может стрелять потратив своё Действие. Пассажир может перезаряжать данное оружие во время движения транспорта. Это оружие можно снимать и обратно установить потратив Действие. Если Кочевник ставит это крепление впервые на транспорт, то в качестве подарка от Семьи можно выбрать: **Tsunami Arms "Хеликс" или Рейлган Rhinemetall EMG-86, или Гранатомёт Militech "Ковбой" U-56**, а всё последующее, на усмотрение Кочевника. Если на транспорте установлено Пуленепробиваемое Стекло, то стрелок защищен пузырем из такого же стекла. Повторная установка Крепления возможна только на Круизный Катер, Яхту, Аэрозепы и Автомобили на которых установлено Место для Жилья. Требуется Усиленное шасси.

Любой Сухопутный и Водный Транспорт

Ранг	Улучшение
1	**Встроенное Оружие Ближнего Боя: Очень Тяжёлое Оружие Ближнего Боя** можно установить с любой стороны транспорта. Потратив Действие водитель может им воспользоваться. Это оружие нельзя снять. Можно установить несколько улучшений.

Любой Сухопутный Транспорт

Ранг	Улучшение
5	**Воздушная подушка:** Под основание транспорта устанавливаются настолько мощные вентиляторы, что позволяет ему перемещаться по воде со скоростью Круизного Катера.
7	**Двигатель от AV-4**: это улучшение добавляет транспорту турбореактивный двигатель с управляемым вектором тяги, позволяющий летать! Пока транспорт в воздухе он перемещается как AV-4. В воздухе транспорт управляется Навыком "Пилотирование", а не "Вождение".

Любой Сухопутный и Водный Транспорт, кроме Мотоциклов и Гидроциклов

Ранг	Улучшение
1	**Кенгурятник**: Когда вы врезаетесь на своём транспорте в Укрытие, в другой транспорт или в пешехода, то транспорт не получает никакого урона и никто внутри не получает Критическое Повреждение "Перелом Шеи". Если в этот ход вы использовали Нитро, то при столкновении лобовой частью с Укрытием, другим транспортом или пешеходом то вы получаете дополнительно 2d6 урона.

Все Мотоциклы

Ранг	Улучшение
5	**Улучшенная Интеграция Интерфейсного Разъёма**: С этим улучшением, вы подключенные к мотоциклу, с помощью Личных портов можешь попытаться уклонится от атак по тебе или твоему пассажиру при помощи Навыка “Уклонение”, как если бы вы шли пешком (необходимо PEA 8 или выше). Твое решение уклониться, автоматически распространяется на твоего пассажира. В случае атаки по площади (например взрыв), при успешном уклонении ваш мотоцикл выезжает невредимым (точно также как если бы вы были пешком).

Весь Наземный транспорт

Ранг	Улучшение
1	**Развертываемая полоса с шипами**: Потратив Действие водитель может ими воспользоваться. При развертывании все ближайшие транспортные средства с шинами должны сделать проверку Навыка “Вождение” против СЛ 17. Если проверка провалена, их транспорт получит 4d6 урона в уязвимое место (урон, прошедший через ОС транспорта, умножается на 2). Дополнительная Полоса с шипами стоит 10eb. Повторная установка этого Улучшения увеличивает количество Полос с шипами, которые можно выбросить до перезарядки. Во время движения перезаряжаться нельзя.

Аэрозеп, AV-4, Круизный Катер, Автомобили, Яхта

Ранг	Улучшение
1	**Место для Жилья**: При установке в автомобиль или AV-4, это улучшение добавляет в транспорт 1 кровать, туалет, душ и небольшую кухню. При установки в Круизный Катер, Яхту или в Аэрозепы это улучшение добавляет ещё одну комнату. **Для Автомобиля и Спорткара требуется Усиленное шасси.**

Бой

Бой делится на **ходы**, каждый из которых занимает примерно 3 секунды. **Раунд** - это время, которое требуется каждой сущности, участвующей в бою, чтобы сделать ход. Поскольку действия в игре происходят примерно одновременно, один раунд также длится примерно 3 секунды.
Все участники боя в соответствии с результатом броска инициативы расставляют себя в порядке убывания в так называемую **Очередь инициативы**. Ничьи разрешаются повторным броском, пока не победит тот, чье число больше. Бой продолжается в порядке очереди инициативы, при этом каждый участник в очереди инициативы получает ход. Когда очередь инициативы достигает конца, она начинается с начала в новом раунде.

Перед началом боя все делают бросок инициативы:

Инициатива = РЕА + 1d10

Твой ход =
1 Движение + 1 Действие

Каждый ход персонаж получает 1 перемещение и 1 действие

Действия

Таблица с кратким описанием действий, которые можно выполнять в бою:

Действие	Описание
Перемещение	Каждый ход можно перемещаться на расстояние равное твоему СКО х 2 (количество квадратов на поле боя = СКО).
Атака	Совершить Ближнюю или Дальнюю Атаку.
Удушение	Задушить противника, которого ты Схватил.
Взять/выбросить щит	Чтобы достать или убрать Щит, требуется Действие.
Сесть в Транспорт	Сесть в Транспорт.
Встать	Встать из Положения Лёжа. В положении Лёжа нельзя Перемещаться, для этого нужно Встать.
Захват	Схватить и держать противника или выхватить предмет, который он держит.
Отложить Действие	Отложить Действие в пределах Раунда. Ты должен указать место в Очереди Инициативы или определенное событие, после которого Действие запустится, и указать что это будет за Действие и предполагаемую цель.
Живой Щит	Использовать противника, которого ты Схватил, в качестве Живого Щита.
Перезарядка	Полностью перезарядить и заменить магазин оружия боеприпасами одного типа.
Бег	Совершить дополнительное Перемещение, но только если ты уже Перемещался в этот ход.

Действие	Описание
Завести Транспорт	Завести Транспорт, чтобы получить его СКО и подняться в начало Очереди Инициативы.
Стабилизировать	Стабилизировать цель, чтобы раны начали заживать или чтобы вывести ее из состояния Смертельного Ранения, чтобы спасти ей жизнь.
Бросок	Швырнуть схваченного противника на землю или бросить предмет.
Сетевые Действия	Выполните несколько СЕТевых действий.
Использовать Предмет	Манипуляция предметом не требующая Навыка. Чтобы взять легкодоступное оружие в свободную руку или бросить оружие на пол (кроме Щита), действия не требуется, но если надо убрать оружие за пояс / спрятать оружие - требуется.
Применить Навык	Воспользоваться одним из Навыков, для выполнения небольшой задачи. Для выполнения большой задачи потребуется несколько Действий и несколько Ходов (по 3 секунды). Проверка делается по завершению действия.
Маневрирование на Транспорте	Используйте Действие во время вождения, чтобы сосредоточиться на выполнении опасного маневра.

Перемещение

Каждый ход персонаж получает действие "Перемещение", которое может быть использовано только для перемещения на количество метров, равное его СКО x2, или на количество квадратов (если вы играете на сетке), равное его СКО, включая перемещение по диагонали. Если вы играете на сетке, вы не можете останавливаться между клетками.

Лежа

Когда вы в положении лежа, вы не можете использовать свое действие движения, пока не используете действие "Встать".

Разделить Перемещение и СКА

Всякий раз, когда вы перемещаетесь, используя ваше действие движения, вы можете совершить ваше действие в середине движения, а затем продолжить движение после него. Мы называем это разделением, и это касается не только действий перемещения. Некоторые типы атак быстрее, чем другие, и могут дважды ударить/выстрелить одним атакующим действием.

Они называются атаками с двойной скорострельностью (или 2 СКА Все атаки из 2 СКА могут быть «разделены» на действие движения. Вы можете двигаться, стрелять, двигаться, стрелять, двигаться. Вы даже можете провести по одной атаке из каждого из двух разных предметов с 2 СКА «разделив» обе атаки на каждый из предметов, что позволит использовать оба оружия за один ход. Так что да, вы можете использовать тяжелый пистолет в левой руке, чтобы выстрелить в коридор, а затем пройти по этому отвратительному коридору, чтобы нанести удар своей жертве с мачете в правой руке.

1 СКА атаки медленнее и занимают все твое атакующее действие, но ты все равно можешь разделить движение до и после атаки.

Другие Формы Перемещения

Плавание, лазание и прыжки с разбега стоят 2 метра движения за каждый пройденный метр или 2 квадрата за каждый 1 квадрат.

При прыжке из положения стоя вы можете преодолеть половину расстояния, которое вы могли бы преодолеть с разбега.

Атака

Прицельная Атака

Максимум один раз вы можете совершить одну прицельную Дальнюю или Ближнюю Атаку, потратив на это всё Действие и получив штраф -8 к Проверке, чтобы прицелиться в любую из приведенных в таблице областей. При попадании, к обычному урону прибавляется дополнительный эффект, в зависимости от области, в которую целился.

Прицелиться в...	Эффект
Голову	Умножьте урон, проходящий через броню головы вашей цели, на 2.
Предмет в руке	Если хотя бы одно очко урона пробивает доспехи вашей цели, ваша цель роняет один предмет по вашему выбору, который держит в руках. Он падает на землю перед ним.
Ногу	Если хотя бы одно очко урона пробивает броню цели, ваша цель также получает критическое повреждение "Сломанная нога", если у нее остались не сломанные ноги.

Взять / Бросить / Убрать

Взять легкодоступное оружие в свободную руку - это не Действие. Бросить оружие на землю - это не Действие, но убрать его обратно - это Действие. Исключение: чтобы достать или убрать Щит, требуется Действие.

Перезарядка

Иногда обойма пустеет. Чтобы полностью перезарядить и заменить магазин боеприпасами одного типа, нужно использовать Действие. Нельзя совмещать боеприпасы разных типов в магазине.

Дальний Бой

К дальнему бою относится любая атака на расстоянии.

Перестрелка считается:
РЕА Атакующего + Соответствующий Навык Оружия + 1d10
против
СЛ Противника, определенной расстоянием до цели и типом оружия или ЛВК Противника + Навык Уклонения + 1d10*

*Защитник с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться от атаки дальнего боя вместо использования таблицы дальности для определения СЛ.

Если вы преодолеваете СЛ (Противник побеждает при ничьей), вы наносите Противнику урон.

Броня цели уменьшает наносимый ему урон.

Сложность Одиночного Выстрела в Зависимости от Дальности до Цели

Тип Оружия	0 - 6 м	7 - 12 м	13 - 25 м	26 - 50 м	51 - 100 м	101 - 200 м	201 - 400 м	401 - 800 м
Пистолет	13	15	20	25	30	30	НЕТ	НЕТ
ПП	15	13	15	20	25	25	30	НЕТ
Дробовик (Жакан)	13	15	20	25	30	35	НЕТ	НЕТ
Штурмовая Винтовка	17	16	15	13	15	20	25	30
Снайперская Винтовка	30	25	25	20	15	16	17	20
Луки и Арбалеты	15	13	15	17	20	22	НЕТ	НЕТ
Гранатомёт	16	15	15	17	20	22	25	НЕТ
Ракетница	17	16	15	15	20	20	25	30

Альт. Режимы Огня и Др. Фичи

Автоматический огонь

Когда вы используете АвтоОгонь, вы тратите Действие и 10 патронов. **Если в обойме нет 10 патронов, вы не можете использовать Автоматический огонь.** Вы используете навык Автоматический огонь вместо обычного Навыка Оружия. Кроме того, вместо Таблицы Дальности Одиночного Выстрела нужно использовать Таблицу Дальности Автоматического огня. **Автоматический огонь нельзя использовать для Прицельного Выстрела.**

Цель с РЕА 8 или выше может попытаться уклониться от Автоматического огня.

Если вы попали, бросьте 2d6 на урон и умножьте эту сумму на число, на которое вы превзошли СЛ. Максимальный множитель указан в параметрах оружия "Автоматический огонь" (3 для ПП, 4 для Штурмовой Винтовки). Полученная сумма это количество урона нанесенного попаданием. Если на обоих кубиках выпало 6, вы также наносите Критическое

Повреждение! Броня Противника снижает наносимый ему урон.

Тип Оружия	0 - 6 м	7 - 12 м	13 - 25 м	26 - 50 м	51 - 100 м
ПП	20	17	20	25	30
Шт. винтовка	22	20	17	20	25

Стрелы

Луки и арбалеты стреляют стрелами. Так как “заряжать” стрелу — это часть атаки Луком или Арбалетом, **на перезарядку никогда не требуется Действие.** Кроме того, **Стандартные Стрелы** всегда можно извлечь после выстрела из тела противника, что делает покупку стандартных боеприпасов для этого оружия практически одноразовой инвестицией.

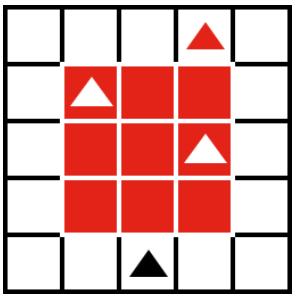
Огонь на Подавление

Когда вы применяете Огонь на подавление, вы тратите Действие и 10 пуль. **Если в обойме не осталось 10 пуль, вы не можете применить Огонь на подавление.**
Каждый в 25 метрах по линии стрельбы, в пределах прямой видимости, вне укрытия, должен сделать бросок **ВОЛЯ + Концентрация + 1d10 против вашей РЕА + Навык Автоматический огонь + 1d10.**
Все, кто не прошли проверку, тратят своё перемещение, чтобы попасть в укрытие. Если перемещения не хватает, они должны использовать "Бег", чтобы попасть в укрытие или как можно ближе к нему.

Выстрел дробью

Помимо Жаканов, Дробовики могут стрелять Дробью. С Дробью нельзя делать Прицельный Выстрел.
Когда вы стреляете дробью, вы делаете 1 Дальнюю Атаку (РЕА + Тактическое оружие + 1d10) против СЛ 13.

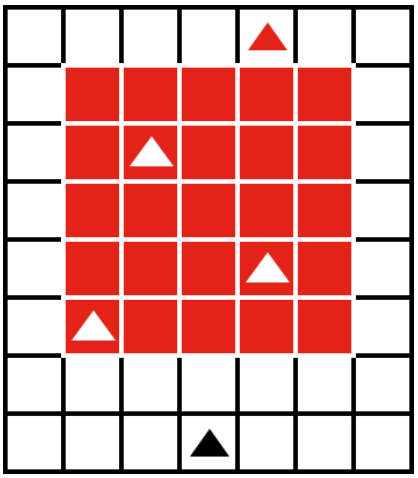
При успехе каждый, кого вы видите перед собой **в радиусе 6 метров (3 клетки), при попадании получает 3d6 урона.**
Вы наносите урон один раз для всех целей. Броня защитника уменьшает наносимый вами урон.



Цели с РЕА 8 или выше могут попытаться уклониться от выстрела Дробью.

Взрывчатка

Взрывные устройства **наносят урон всем целям (включая местность) в области 10 на 10 метров (5 на 5 квадратов),** центром которой является намеченная цель (квадрат 2 на 2 метра, а не человек).
Бросок урона делается только один раз для всех целей.



Если выпало меньше СЛ, требуемой для попадания, то ГМ решает, куда именно в квадрате 10 метров на 10 метров от центра намеченной цели попадает взрывчатка, и повреждает квадрат размером 10 на 10 метров вокруг этой точки.
Любой у кого РЕА 8 или выше может уклониться от взрыва, сделав бросок выше,

чем первоначальная проверка, и в случае успеха он окажется вне зоны взрыва.
Взрывчатка не нанесет урон цели, стоящей за укрытием, для уничтожения которого урона от взрыва недостаточно. Но если урона от взрыва хватает для уничтожения укрытия, то человек больше не считается в укрытии и получает полный урон.

Ближний Бой

Ближний бой - это использование оружия, которым вы размахиваете или наносите удары. Он также применяется в любое время, когда вы используете части своего тела (ноги, руки, голову и т.д.) для нанесения ударов противнику.

Таблица Оружия Ближнего Боя

Тип оружия ближнего боя: классификация оружия ближнего боя.
Пример оружия: несколько примеров классификации оружия.
Сколько нужно рук: В случае с оружием ближнего боя количество необходимых рук зависит от того, что это за оружие, а сколько рук вам нужно, чтобы держать оружие и использовать его. не от его классификации.
Урон: урон от одной атаки этим оружием.
Скорость атаки (СКА): сколько раз можно взмахнуть оружием за одно действие атаки.
Можно скрыть?: можно ли скрыть оружие под одеждой с помощью навыка "Скрытие/раскрытие объекта".
Цена: сколько стоит оружие в основной валюте Найт-Сити — евробаксах. Ценовая категория предмета указана ниже его стоимости.

Тип оружия ближнего боя	Пример оружия	# кол-во рук	Урон	СКА	Можно ли скрыть?	Цена
Лёгкое оружие бл. боя	Боевой нож, Томагавк	Зависит от типа	1d6	2	ДА	50eb (Ценное)
Среднее оружие бл. боя	Бита, Лом, Мачете	Зависит от типа	2d6	2	НЕТ	50eb (Ценное)
Тяжелое оружие бл. боя	Труба, Меч, Шипастая дубина	Зависит от типа	3d6	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Очень тяжелое оружие бл. боя	Бензопила, Лопасть вертолёта, Нагината, Кувалда	Зависит от типа	4d6	1	НЕТ	500eb (Дорогое)

Тренировки владения оружием ближнего боя включает в себя фехтование, бой на ножах, а также дубинки или другое оружие, наносящее удары, даже шесты и бейсбольные биты.

Для атаки оружием ближнего боя используется Навык "**Оружие ближнего боя**". **Урон, наносимый оружием ближнего боя, игнорирует половину брони противника** (округляется вверх). Урон зависит от классификации оружия ближнего боя. Тяжелое Оружие ближнего боя наносит больше урона, но его нельзя спрятать под одеждой с помощью навыка "Скрытие/ раскрытие объекта". Очень Тяжелое оружие ближнего боя не может дважды атаковать за одно Действие Атаки.

Оружие ближнего боя необходимо держать в тех руках, для которых оно предназначено, если только не указано иное, за одним исключением: Персонаж с ТЕЛ 8 или выше может одной рукой использовать оружие ближнего боя, предназначенное для двух рук.

Ближний Бой решается:

ЛВК Атакующего + Соответствующий Навык Атаки + 1d10

против

ЛВК Защищающегося + Навык Уклонения + 1d10

Если вы превзошли бросок Противника (при ничьей побеждает Защищающийся), вы наносите ему урон.

Броня защищающегося уменьшает наносимый ему урон,

Ближний Бой (кроме Очень Тяжелого Оружия), имеет 2 СКА что позволяет наносить 2 удара за каждое Действие Атаки. Цели должны находиться в пределах досягаемости (2 метра).

Рукопашный бой, Бокс без перчаток и Борьба

В рукопашном бою для атаки используется навык **“Рукопашный бой”**. Урон от ударов зависит от ТЕЛ атакующего, за одним исключением: **если у вас есть Киберрука, урон в драке не может быть меньше 2d6 (но может быть выше если ваше ТЕЛ 7+)**. Навык “Рукопашный бой” также используется для Захвата и защиты от него. **Урон от атак “Дракой” не игнорирует половину брони Противника.**

ТЕЛ	≤ 4	5-6 (или 4-6 с киберрукой)	7-10	≥ 11
Урон	1d6	2d6	3d6	4d6

Захват

Этим действием вы можете кого-нибудь схватить и держать, выхватить предмет, который держит противник, или вырваться из захвата.

Чтобы схватить, потребуется свободная рука, которую нельзя будет использовать ни для чего другого во время Захвата. Чтобы понять, удалось ли Схватить, вы и цель в пределах досягаемости должны совершить проверку **ЛВК + Рукопашный бой + 1d10**. Если вы выиграли, вы можете либо Схватить противника, либо свободной рукой выхватить у него предмет.

Если вы победили и решили схватить противника вместо его снаряжения, вы оба теперь считаетесь находящимися в захвате и получаете -2 ко всем действиям до тех пор, пока вы оба остаетесь в захвате.

Во время захвата Защищающийся не может использовать свои действия перемещения, и его тащат вместе с Атакующим всякий раз, когда Атакующий совершает свое действие перемещения. Ни один персонаж в захвате не может использовать оружие, требующее использования двух рук, даже если у него более двух рук. Атакующий может прекратить захват в любой момент, не используя действие, но Защитник или любой другой персонаж должен использовать

действие, чтобы провести тот же "захват" против Атакующего, чтобы разорвать захват. Это прекратит захват для всех участников. Захват человека является необходимым условием для его удушения или броска.

Удушение

Если во время Захвата вы Атакующий, то вы можете использовать Действие, чтобы Задушить удерживаемого противника, нанося ему урон, равный вашему ТЕЛ, который вычитается из его ПЗ. Если наносимый Удушением урон, опускает ПЗ противника до 0, то вместо этого у противника остаётся 1 ПЗ и он Теряет Сознание. **Этот урон игнорирует броню Противника и не разрушает её.** Кроме того, если вы душите одну и ту же цель в течение 3 раундов, она Потеряет Сознание независимо от общего количества ПЗ.

Бросок

Швырнуть схваченного человека или предмет, который вы держите. Если ранее вы взяли противника в захват, то этим действием можно бросить его на землю, нанося урон, равный вашему ТЕЛ.

Этот урон игнорирует броню и не разрушает её.

Бросок цели завершает захват (освобождая вас обоих от -2 ко всем действиям, налагаемых тем, что вы оба находились в захвате), и оставляет оппонента Лежащим, он не может Перемещаться, пока не потратит Действие на то, чтобы Встать. Если вы хотите бросить предмет, можете это сделать, применив действие для Дальнобойной Атаки, используя ЛВК + Атлетика + 1d10, на расстояние максимум 25 метров, ориентируясь на СЛ гранатомета в таблице дальности.

Если вы бросаете предмет в человека, который может уклоняться от пуль, он также может уклонится от летящего предмета. При броске оружие Ближнего Боя наносит свой урон (но ОС не уменьшается вдвое). Гранаты наносят такой же урон, как и при выстреле из гранатомета. Импровизированные метательные орудия наносят урон, на усмотрение ГМа.

Боевые Искусства

Навык “Боевые искусства” применяется для Атак Боевыми Искусствами и чтобы выполнить Спецприёмы Боевых Искусств. Атаки Боевых искусств выполняются с 2 СКА. Вы не можете Атаковать Боевыми искусствами, если у вас нет хотя бы одного очка в этом навыке.

Урон, наносимый Боевыми искусствами, игнорирует половину брони противника (округляется вверх). Урон зависит от вашего ТЕЛ.

ТЕЛ	≤ 4	5-6	7-10	≥ 11
Урон	1d6	2d6	3d6	4d6

Формула для Атак Боевыми Искусствами/ Спецприёмов:

ЛВК + Навык Стиля + 1d10
против
ЛВК Противника + Уклонение + 1d10 или СЛ*

*для некоторых Спецприёмов

Стили и Спецприёмы

Все Стили могут использовать **общие спецприемы**, также каждый Стиль имеет **два уникальных спецприема**. Ты не можешь использовать спецприемы боевых искусств, не имея хотя бы одного очка в Стиле этого приема, также многие спецприемы боевых искусств имеют **индивидуальные требования**, которые должны быть выполнены перед их использованием. Если не указано иное, спецприёмами боевых искусств нельзя совершать “Прицельный Выстрел”. Спецприемы боевых искусств применяются, как описано далее.

Общие Спецприемы

Возврат

Без Условий: Все Боевые Искусства могут использовать этот Приём.

Всякий раз, когда вы применяете действие "Встать", вы можете попытаться превзойти СЛ13, с применением спецприёма Боевых Искусств. Если вам удалось, то Действие "Встать" не тратит Действие.

Айкидо

В этом мягком стиле практикуются размашистые техники рук и тела, позволяющие блокировать и обезоруживать противников, обращая их силу против них самих.

Прием Обезоруживания

Условие: В этот ход вы нанесли удар одной и той же цели атакой Рукопашного боя и Атакой Боевых Искусств.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход, применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, любой предмет, находящийся в руках цели (которую вы дважды ударили в этот ход), оказывается у вас в руках, либо падает на пол.

Железная Хватка

Условие: Цель успешно Схвачена, но еще не поражена "Железной хваткой".

Если вы выполнили условие, в качестве Действия вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, противнику сложней выбрался из захвата и он получает ко всем последующим попыткам вырваться -2. Кроме того, пока противник в Захвате, он не может совершать Дальние Атаки.

Карате

В этом жёстком стиле практикуются удары, призванные ломать кости и броню противника.

Сломать Броню

Условие: В этот ход вы нанесли удар одной и той же цели Оружием Ближнего Боя и Атакой Боевых Искусств.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, то вся броня противника (которого вы дважды ударили в этот ход), снижается еще на два пункта.

Костедробительный Удар

Условие: ВОЛЯ 8 или больше.

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Действием “Атака Боевых Искусств” вы можете совершить Костедробительный удар. Примените Спецприём “Карате” в Атаке Боевыми Искусствами против одной цели. Если вы попали, в дополнение к урону, цель получает Критическое Повреждение "Перелом рёбер". Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает. Если вы добавляете штраф -8 к своей проверке, вы можете применить этот Спецприём, чтобы прицелится в голову, как при “Прицельном Выстреле”, заявив об этом перед броском. Тогда при успешном броске цель получит Критическое Повреждение “Перелом Черепа” после подсчета урона. Если у противника уже было это Повреждение, то новое он не получает.

Дзюдо

В этом мягком стиле практикуются захваты, броски и уклонения.

Контрбросок

Условие: вы смогли уклониться от всех ближних атак, которым подверглись со своего прошлого хода.

Если вы выполнили условие, в качестве Действия вы можете один раз за ход применить Спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, вы применяете Действие “Бросок”, на одну из целей, от атак (ближнего боя) которой вы уклонились. От этого броска нельзя уклониться. Если вы превзошли СЛ, вы бросаете противника. Для этого броска не нужен Захват.

Выйти из Захвата

Условие: В этот Ход вы провели 2 Атаки Ближнего Боя по захватывающему вас противнику.

Если вы выполнили условие, вы можете один раз за ход применить спецприём, чтобы попытаться превзойти СЛ15. Если вам удалось, вы вырываетесь из захвата и противник получает Критическое Повреждение “Перелом Руки”. Если у него до этого не было повреждения, ты выбираешь руку, которая получит Критическое Повреждение.

Тхэквондо

В этом жёстком стиле практикуются высокие и точные удары ногами по болевым точкам для прорыва защиты и нанесения серьезных травм.

Удар по Болевым Точкам

Условие: ВОЛЯ 8 или больше.

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Действием “Атака Боевыми Искусствами”, вы можете совершить Удар по Болевым точкам. Используйте Действие, чтобы применить Спецприём против одной цели на ближней дистанции. Если вы попали, цель получает Критическое Повреждение "Травма Позвоночника" в дополнение к урону от Атаки Боевыми Искусствами. Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает. Если вы добавляете штраф -8 к проверке, вы можете применить этот Спецприём, чтобы прицелится в голову противнику, как при “Прицельном Выстреле”, заявив об этом перед броском. Тогда при успехе цель получит Критическое Повреждение “Черепно-Мозговая Травма”. Если у противника уже было это Критическое Повреждение, то новое Критическое Повреждение он не получает.

Летящий Удар

Условие: СКО 8 или больше. В этот ход вы должны переместиться как минимум на 4 метра.

Вместо того, чтобы совершить 2 атаки Боевыми Искусствами вы можете совершить “Летящий Удар”. Используйте своё Действие, чтобы совершить рывок вперед по прямой линии к цели, которая может находиться на расстоянии до 4 метров. В этот Ход вы больше не можете перемещаться. Если вы попадаете, то наносите урон в тело цели, как если бы вы атаковали Боевыми Искусствами. Кроме того, если вы попали, твоя цель падает (Положение Лёжа) и слетает с любого мотоцикла или другого транспортного средства, у которого нет полностью закрытой кабины.

Дополнительный Урон

Находиться в огне

Если вы в огне, пока вы не используете действие, чтобы потушить себя, вы получаете урон по вашим ПЗ в конце вашего хода. Ваша броня не разрушается. Помните, что каждый ход длится всего три секунды. Урон суммируется каждый ход.

Интенсивность	Пример	Эффект
Слабый	Пламя от древесины	2 урона напрямую в ПЗ
Сильный	Пламя от бензина	4 урона напрямую в ПЗ
Смертельный	Термит	6 урона напрямую в ПЗ

Утонуть и задохнуться

Персонажи могут задерживать дыхание на количество минут, равному их ТЕЛ. Когда вы больше не можете задерживать дыхание, вы начинаете тонуть. В начале хода, если вы тонете, вы получаете урон, равный вашему ТЕЛ, сразу в Пункты Здоровья. Этот урон игнорирует вашу броню и не разрушает ее.

Задыхаетесь по такому же принципу как и Захлёбываетесь, но иногда появляются дополнительные эффекты. Если вы Задыхаетесь в космосе, то в конце хода вы получаете дополнительные 1d6 урона к ИНТ, РЕА и ЛВК от пребывания в вакууме. Если ИНТ достигнет 0, вы мертвы. Эти повреждения СТАТ будут отменены если вам удастся глотнуть воздуха.

Электричество

Когда вас бьет током, вы немедленно получаете 6d6 урона. Этот урон блокируется броней, как обычно. Если не отойти от источника удара током, то урон будет повторяться в конце каждого вашего хода, начиная со следующего Хода.

Окружающая Среда (Экспозиция)

Длительное воздействие экстремальных условий в конце каждого дня наносит 1d6 урона напрямую ПЗ. Находясь в экстремальных условиях, ваши раны не начнут заживать, даже если вас Стабилизируют. Если у вас есть снаряжение, соответствующее условиям окружающей среды, вы никогда не подвергнетесь её воздействию.

Падение

Падающие персонажи каждый ход пролетают вниз 40 метров. В момент, когда персонаж больше не находится на твердой поверхности, если рядом есть край или уступ, он получает одну попытку спастись от падения с помощью проверки атлетики СЛ 15. Проверка не требуется, если у вас есть Рука-крюк, Пистолет-Крюк и тому подобное.

При падении на землю **персонажи, упавшие с 10 и более метров, получают 2d6 урона за каждые 10 метров падения (броня поглощает урон) и, если они не пройдут проверку Атлетики СЛ15, получают Критическое Повреждение "Перелом Ноги".** Персонажи с 2 киберногами не получают этот урон и не получают Критическое Повреждение. Но киберноги не помогут при

падении с 30 метров и более. Здравый смысл также подсказывает, что если вы по какой-то причине упали с небоскреба без парашюта, то не стоит делать СпасБроска — вы мертвы.

Яды / Наркотики

Когда вас отравляют или накачивают наркотиками, вы должны сделать проверку на сопротивление пыткам/наркотикам против СЛ из таблиц ниже. Если вы провалили проверку, то получаете эффект яда или наркотика. Ваша броня не разрушается.

Яд

Интенсивность	Примеры	СЛ	Эффект
Слабый	Белладонна, Токсичные отходы	11	1d6 урона напрямую в ПЗ
Сильный	Мышьяк	13	2d6 урона напрямую в ПЗ
Смертельный	Биотоксин, Дизайнерские наркотики, рыбный Яд	15	3d6 урона напрямую в ПЗ

Наркотики

Интенсивность	Примеры	СЛ	Эффект
Слабый	Алкоголь	11	Опьянение
Сильный	Пентотал (сыворотка правды)	13	Внушаемость
Смертельный	Дизайнерские Наркотики	15	Намерения дизайнера

Радиация

Низкий уровень радиации убивает не сразу. Через какое то время ты заболеешь и потом умрёшь, вероятней всего от рака. Это зависит от интерпретации ГМ.

Радиация высокого уровня опасна сразу же. Каждый ход, пока вы остаетесь в очаге радиации, вы считаетесь слабо горящим, **но вы не можете использовать действие, чтобы потушить себя, пока не покините очаг**. Если вы находитесь в чрезвычайно опасной зоне, например, в протекающем реакторе, то вместо этого вы считаетесь смертельно горящим.

Защита

Использовать Укрытие

Золотое правило укрытий

Вы считаетесь в укрытии, если полностью находитесь за чем-то, что может остановить пулю. Если вас видно, то вы не в укрытии.

Не существует частичного укрытия. Оно или остановит пулю, или нет. Если что-то не остановит пулю, оно не считается укрытием и, разумеется, не имеет ПЗ.

Ничто не помешает вашему противнику залезть вверх, чтобы создать прямую видимость с вами, сделав бессмысленным то, что раньше было для вас прикрытием, поэтому убедитесь, что ваш план лучше, чем их.

Другой способ вывести кого-то "из укрытия" - это сломать само укрытие с помощью чего-то очень интересного, например, гранаты. Все, за чем вы захотите укрыться, имеет ПЗ, и этот участок размером 2 м на 2 м (1 квадрат) может быть атакован так же, как и вы. **При 0 ПЗ укрытие уничтожается.** Если ПЗ укрытия падает до 0, избыточный урон рассеивается и не наносит вреда прячущимся за ним целям. Вы можете нанести урон противнику следующей атакой.

Исключение составляют взрывчатые вещества.

Пункты Здоровья (ПЗ) Укрытия

ПЗ укрытия зависят от материала и его толщины.

При необходимости **Тонкое** укрытие можно немного сдвинуть, но **Толстое** укрытие слишком тяжелое, его можно сдвинуть только при помощи специального снаряжения, или если у Персонажа ТЕЛ 10 и выше.

Укрытие из металла нельзя повредить атаками Боевых Искусств и рукопашного боя, исключение - атаки с Кибер-рукой или ТЕЛ 10 и выше.

Тип	ПЗ Толстого	ПЗ Тонкого
Металл	50	25
Камень	40	20
Пуленепроб. Стекло	30	15
Бетон	25	10
Древесина	20	5
Гипсокартон/ Строй Пена/ Полимеры	15	0 (Нет укрытия)

Использовать Щит

Чтобы достать или убрать щит, требуется Действие. Пока в вашей руке щит, её нельзя использовать ни для чего другого. Щит — это мобильное укрытие, пока у щита остается ПЗ, вы считаетесь в укрытии. Когда вас атакует цель, которую вы видите, вы можете прикрыться от атаки щитом. Если вы прикрились щитом, ыы не можете уклонится от атаки, хотя противник всё равно может промахнуться Дальней Атакой из-за провала проверки меткости. **Щит принимает весь урон на свои ПЗ. Если щит достигнет 0 ПЗ, он будет уничтожен (если не из органики, то можно починить) и не сможет использоваться в качестве укрытия, хотя он все еще остается в вашей руке, пока вы не используете действие, чтобы сбросить его.**

Тип	Пункты Здоровья (ПЗ)	Цена
Пуленепроб. Щит	10	100eb (Прем.)
Труп	ТЕЛ СТАТ при жизни.	Зависит от количества всаженных пуль.

Живой Щит

Если вы уже держите противника в Захвате, вы можешь потратить действие, чтобы "использовать" противника в качестве живого щита, с помощью той же руки, которую вы использовали для Захвата (при условии, что у вас нет щита). Пока вы держите живой щит, вы в укрытии. Живые щиты гораздо неудобнее обычных щитов. Из-за того, что они корячатся, живые щиты нельзя использовать для блокирования ближних или дальних атак, направленных в голову с помощью “Прицельного выстрела”. Если противник, которого вы видите, атакует вас Дальней Атакой, но при этом не целится вам в голову, вы можете прикрыться от этой атаки живым щитом. **Вы всё еще можете атаковать свой живой щит, если он у вас "экипирован", это уже традиция.** Ваш Живой щит не может уклоняться от Дальних Атак, пока вы его “используете”, даже если у него РЕА 8 или выше. Когда в Живой Щит попадают, он получает урон как при обычном попадании в человека. **Если Живой Щит умирает, пока его используют, он автоматически становится щитом с ПЗ, равным его ТЕЛ при жизни.** Чтобы перестать использовать живого человека в качестве Живого Щита — просто прекратите Захват, для этого не требуется Действие, но чтобы скинуть труп, которым прикрывались, нужно потратить Действие, как и для других Щитов.

Броня

Броня оценивается по ее останавливающей способности, или ОС, то есть по тому, насколько хорошо она может остановить урон. Ее можно носить как на теле, так и на голове, рекомендуется носить обе.

Броня может быть приобретена как для головы, так и для тела. Ношение даже одного куска тяжелой брони снизит ваши РЕА, ЛВК и СКО на самый высокий штраф брони, которая на вас надета. Этот штраф вы должны получить только один раз, даже если вы, надеемся, носите броню и на теле, и на голове. Этот штраф может даже сделать вашего персонажа (если его СКО 0) полностью неподвижным.

ОС, полученные за броню, не складываются, только ваш самый высокий источник ОС в части тела определяет ваш ОС для этой части тела. **Вся ваша надетая защита в одной части тела уничтожается одновременно, когда вы получаете урон.**

Тип брони	Описание брони	ОС	Штраф брони (мин. 0)	Цена
Кожа	Любимая одежда кочевников и панков на мотоциклах.	4	Нет	20 eb (Обычное)
Кевлар	Из него может быть любая одежда: куртки, жилеты, деловые костюмы и даже бикини.	7	Нет	50eb (Ценное)
Легкий бронекостюм	Комбинация кевлара и полимерных сеток, вставленных в ткань.	11	Нет	100eb (Премиум)
Комбинезон “Бодивейт”	Комбинезон с поглощающим защитным гелем, нанесенным на ключевые участки тела. Имеет удобное крепление для хранения кибердеки и разъёмов подключения к интерфейсам сети.	11	Нет	1,000eb (Дорогое)
Средний бронекостюм	Более тяжёлый бронекостюм с прочным полимерным покрытием, усиленным толстой Кевларовой сеткой.	12	-2 РЕА, ЛВК и СКО	100eb (Премиум)
Тяжелый бронекостюм	Самый толстый бронекостюм, сочетающий в себе плотный Кевлар и многослойную сеть полимеров сетчатого плетения.	13	-2 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Взрыво-защищенная броня	Версия солдатского саперного снаряжения из взрывозащитных штанов и жилета 21-го века.	15	-4 РЕА, ЛВК и СКО	500eb (Дорогое)
Металгир	Металгир остановит всё, но попасть в вас легче, чем в одноногого банту в гонке потхо.	18	-4 РЕА, ЛВК и СКО	5,000eb (Роскошь)

Бой на Транспорте

Список транспорта см. в приложениях.

Пункты Здоровья (ПЗ) Транспорта

Все транспортные средства имеют Прочность (ПЗТ). Пока у транспорта есть хотя бы один ПЗТ, он может перемещаться. Когда у него заканчиваются ПЗТ, он считается уничтоженным, не может перемещаться, за ним нельзя Укрыться, но его можно починить с помощью соответствующего Навыка.

Транспорт не может уклоняться от Атак, как человек, но, находясь в транспорте, вы все равно можете уклониться от атак направленных на вас, а не на транспортное средство. Стрельба по транспортному средству из дальнобойного оружия по-прежнему требует проверку по таблице дальности оружия.

Находясь в автомобиле, вы все равно можете быть атакованы через стекло, которое не имеет НР и не обеспечивает укрытия. Пуленепробиваемое стекло - это улучшение кочевников.

Слабые Места ТС

У каждого ТС есть слабые места: зоны, в которые можно попасть с помощью прицельного прицельного выстрела. В качестве действия вы можете прицелиться одиночным выстрелом или атакой ближнего боя на слабое место транспортного средства, потратив на это все действие и модификатор -8 к проверке. В случае успеха вы умножаете урон, проходящий через ОС транспортного средства, на 2. Вы можете целиться в шины, двигатель, крышку бензобака и т.д.

Нет причин не метить в слабую точку при ближней атаке против неподвижного ТС, т.к. ТС не может увернуться, вы автоматически попадаете, **но если транспортное средство движется, вы должны побить СЛ13, чтобы попасть в его слабую точку, штраф -8 все еще применяется.**

Завести Автомобиль

Посадка в ТС - это действие. Выход из него - нет, это движение. Завести и заглушить ТС - это действия. Если у вас есть личные порты, вы можете подключение/отключение их частью этого действия. **Использование личного порта для управления ТС означает, что вы можете управлять им без рук!** Без личного порта одна рука должна использоваться для управления автомобилем и не может быть использована ни для чего другого во время езды. Если вы уберете эту руку с руля, то в начале следующего хода вы автоматически потеряете контроль над автомобилем.

Это означает, что вы не можете сесть в машину и уехать за 3 секунды, составляющие 1 ход, что вполне логично.

Когда транспорт заводится, происходят три вещи:

1. **Водитель немедленно помещается в начало очереди инициативы.**
2. **СКО транспортного средства фактически становится СКО водителя. Любой штраф, который водитель получил к своему СКО, не влияет на движение транспортного средства.**
3. **Водитель теряет способность использовать "Бег".**

Обычное вождение

Обычное вождение не требует проверки навыка, если ваша РЕА + навык управления больше 9. Если это не так, вождение требует, чтобы вы использовали свое действие каждый ход, чтобы сделать проверку СЛ10, чтобы сохранить контроль над транспортным средством, используя РЕА + навык управления + 1d10. Неудача означает потерю контроля над транспортным средством. Вот почему вы, не позволяете своему ребенку водить машину.
Если ваша РЕА + навык управления больше 9, обычное вождение не требует вашего действия, и действует так же, как и действие "Перемещение" вне транспортного средства, за исключением того, что во время вождения ваша СКО намного выше.

Маневры на Транспорте

ГМ решает, когда любое необычное движение, которое вы хотите сделать, потребует **маневра**. Маневры требуют сосредоточенного внимания, в игровой механике это означает, что ваше действие и перемещение расходуются полностью. Если вы не пройдете СЛ проверки с РЕА + навык управления + 1d10, вы немедленно **потеряете контроль над транспортом**. Если ошибка не может привести к потере контроля это не требует Маневра.

Ситуации, требующие маневра:

Манёвр	СЛ
Вильнуть	13
Резкий поворот	13
Экстренное торможение	13
Дрифт	17
Подпрыгнуть	17
Приземление (Воздушные ТС)	13
Высшего пилотаж (Воздушный ТС)	17

Потеря Транспорта

Если вы потеряли управление ТС, ГМ решает как ваш транспорт двигается в этот Ход. Если ваше транспортное средство врезается во что-то, то считается, что ты его Протаранил.

Таранить

Каждый раз, когда вы врезаетесь транспортом во что-то, что имеет ПЗ, будь то пешеход, часть укрытия или другое транспортное средство, они, вместе с твоим транспортом, получают 6d6 урона. Каждый участник аварии (пешеход, либо человек в транспортном средстве) получают Критическое Повреждение "Перелом Шеи".

Если в результате тарана ПЗ укрытия или другого ТС становится равным 0, то вы можете продолжить движение. В противном случае ваш транспорт останавливается. **Сбив пешехода вы всегда продолжаете движение**, но если его ПЗ после удара больше 0, он может (по его желанию) зацепиться за транспортное средство.

Уклонение от транспорта

Если ты пешеход и хочешь увернуться от несущегося транспорта (чтобы избежать 6d6 урона), достаточно сделать проверку на уклонение СЛ13 (ЛВК + Уклонение + 1d10). В случае успеха, уклонившись, можно оказаться на транспортном средстве (по своему желанию).

Репутация

Репутация — это мера ценности поступков, которые персонаж может совершить настолько хорошо (или настолько плохо), что из-за них прославится. Репутация всегда возникает в результате действий персонажа, а затем присваивается ГМ-ом. Когда ГМ считает, что твой персонаж совершил что-то, заслуживающее репутации, он может присвоить тебе уровень репутации из приведенной ниже таблицы. Это и есть Репутация вашего Персонажа. Хоть люди и могут знать о других, менее впечатляющих поступках твоего персонажа, Репутация нового поступка заменит старый, только если его уровень выше.

Репутация

УР	Кто знает про вас
1	Любой, кто был там в то время, знает об этом.
2	Эти истории дошли до ближайших друзей.
3	Все ваши коллеги по работе и знакомые знают об этом.
4	Истории распространились по всему району.
5	Люди за пределами вашего района знают ваше имя.
6	Люди за пределами вашего района знают вас в лицо.
7	О ваших деяниях написали парочку новостей.
8	Ваши деяния периодически попадают в заголовки и Скримлисты.
9	О вас постоянно пишут в Кричалках и говорят на телевидении.
10	Вас знают во всем мире.

Когда твой персонаж сталкивается с новыми людьми в новых ситуациях, его Репутация может повлиять на то, как эти люди будут к нему относиться. При первой встрече Персонажи бросают 1d10. Персонаж, чей бросок меньше уровня репутации человека, с которым он встречается, слышал об этом человеке. В некоторых случаях это может быть очень полезно. В других случаях это может быть очень плохо, особенно если вы нажили много врагов, пока зарабатывали репутацию.

Репутация также может быть отрицательной. Каждый раз, когда вы делаете что-то крайне некрутое (проявляешь трусость, кидаешь или предаешь союзника и т.д.), ГМ все равно может присвоить вам уровень репутации за эти поступки. Репутация, полученная от негативного события или поступка может заменить репутацию от положительного события или поступка. В этом случае люди, вероятнее всего, слышали о ваших проступках, а не о впечатляющих деяниях (снова бросок 1d10). Однако на этот раз они не будут впечатлены, особенно если репутация связана с трусостью или чем-то столь же плохим — это будет работать против тебя.

Запугивание

Репутация имеет еще один существенный эффект, влияющий на игру: Запугивание. Многие разборки сводятся к дуэли характеров — кто круче, злее и выглядит более готовым доказать это на деле. Часто перед дракой двое громил сходятся лицом к лицу, пытаясь выяснить, кто из них струсит. ГМ будет объявлять “Запугивание ” всякий раз, когда, на его взгляд, этого требует сцена. При проведении “Запугивания” оба участника делают бросок:

ХАР + Репутация* + 1d10

*Если в определении вашей Репутации сыграла Трусость, то ваш уровень Репутации считается отрицательным.

Если результаты равны, то обе стороны недостаточно уверены в своих силах и ничего не происходит. Если один из соперников проиграл, у него есть выбор:

Отступить...

или

Получить -2 ко всем последующим Действиям против данного противника из-за страха, пока хотя бы раз его не одолеет

Бой в СЕТи

Когда дело доходит до сражения в СЕТи, происходит следующее:

Ваш Интерфейс + Атака Программы + 1d10 или Атака Чёрного ЛЬДА + 1d10

против

Интерфейс цели + 1d10
или
Защита Программы/Чёрного ЛЬДА + 1d10

При попадании Цель испытывает Эффект Программы

Программа, Класс которой определяет тип цели (Против Людей или Против Программ), эффективна только против конкретной цели.

Одолеть Программу

Программа Деактивируется, когда ее значение REZ (Здоровье) опускается до нуля, но это не удаляет её из твоей Кибердеки или Архитектуры СЕТИ. Программа все ещё считается "запущенной", просто её вывели из строя. Для того чтобы вернуть её в рабочее состояние с полным REZ, надо потратить 2 Сетевых Действия: одно, чтобы отключить её и одно чтобы снова включить её. Исключение Атакующие Программы. Они включаются при Атаке и после применения, автоматически отключаются.

Конечно, если только Программа не была Уничтожена, в этом случае она 100% удаляется (и больше не используется). Тебе придётся купить новую. Необязательно устраивать похороны, но ты можешь.

Программы

Программы – это инструменты, которые Нетраннер использует для атак, защиты и исследования электронного мира. Для Включения и Отключения Программы требуется Сетевое Действие. Каждая Программа, загруженная на вашу Кибердеку, может быть Включена только один раз за раунд в Мясном Пространстве.

Три класса Программ (Не Черный ЛЕД)

Класс	Описание
Усиления	Пока Активна, улучшает твои функции в Архитектуре СЕТИ.
Защитные	Пока Активна, останавливает либо иным способом уменьшает атаки Программ или других Нетраннеров.
Атакующие	Программы для нанесения урона либо отключения Нетраннеров/Программ. Автоматически Выключаются после их Запуска.

Список программ см. в приложениях.

Программа, которая в данный момент Включена, не может быть Включена снова, пока не будет Отключена. Атакующие Программы Отключаются после их применения.

Вы можете обойти это ограничение, можете запустить несколько экземпляров одной и той же программы, установленных на твоей Кибердеке, если они запущены одновременно их эффекты будут складываться (если не указано иное).

Установка или Удаление Программы занимает час.

Черный ЛЕД

Чёрный ЛЁД — это смертоносные Программы, которые, будучи запущенными, выслеживают другие Программы или Нетраннеров по всей Архитектуре. Вы можете загрузить в свою деку Чёрный ЛЁД (кроме Демона), но эти Программы намного больше и **будут занимать 2 слота** в деке. Для Включения и Отключения Программы требуется Сетевое Действие.

Установка или Удаление Чёрного ЛЬДА занимает час.

Класс	Описание
Чёрный ЛЁД Против Людей	Смертоносные однозадачники, которые выслеживают и убивают Нетраннеров.
Чёрный ЛЁД Против Программ	Смертоносные однозадачники, которые выслеживают и убивают программы.
Демон	ИИ Чёрного ЛЬДА, которые используют Управляющие Узлы для защиты своей СЕТи и физического пространства, нацелившись на Нетраннера и его группу в Мясном пространстве. Слишком большие для Кибердек.

Список ЛЬДА см. в приложениях.

Когда в Архитектуре вы сталкиваетесь с вражеским Чёрным ЛЬДОМ, который был в засаде, вы бросаете свой Интерфейс + любой бонус Скорости (если активен) + 1d10, против Скорости Чёрного ЛЬДА + 1d10. Если он бьёт твою Проверку, ты мгновенно подвергаешься его эффекту (или если это Чёрный ЛЁД Против Программ, то одна твоя случайная Программа из активных). Затем он поднимается на вершину в Очереди Инициативы. В каждый свой ход он будет один раз атаковать Нетраннера (или если это Чёрный ЛЁД Против Программ, то одну из активных Программы), бросая свою АТК + 1d10 против Интерфейса Нетраннера + 1d10 (или ЛВК Программы + 1d10 если это Чёрный ЛЁД Против Программ), совершая свой эффект если бросок успешный.

Черный ЛЁД будет преследовать свою цель по всей Архитектуре, пока его не Деактивируют или пока Нетраннер не решит использовать Функцию “Ускользнуть”. Поскольку Чёрный ЛЁД Против Программ запрограммирован так, что рассматривает вражеских Нетраннеров, в качестве источника Программ, Чёрный ЛЁД Против Программ будет преследовать вражеского Нетраннера , пока не будет Деактивирован или пока от него не Ускользнут, даже если у вражеского Нетраннера нет Активированных Программ. Чёрный ЛЁД от которого ускользнули, перестает преследовать цель и остается в засаде там, откуда от него сбежали.

Нетраннер активирует свой Чёрный ЛЁД, используя СЕТ-Действие, одним из двух способов. Первый — Активировать свой Чёрный ЛЁД, чтобы он находился в засаде на его текущем «этаже» в Архитектуре, как описано выше. Это нельзя сделать во время боя. Второй – это Активировать Чёрный ЛЁД во время боя на конкретную цель. В этом случае Чёрный ЛЁД встаёт на вершину в Очереди Инициативы. Он атакует эту цель

один раз за Ход, пока она не будет отключена, уничтожена или не ускользнёт.

Чтобы назначить новую цель своему Чёрному ЛЬДУ, Нетраннер должен потратить Сетевое Действие, что бы Выключить его и ещё одно Сетевое Действие, что бы Включить его снова. Чёрный ЛЁД вновь встаёт на вершину в Очереди Инициативы и нацеливается на актуальную цель.

Ваш Черный ЛЁД, и Черный ЛЁД с которым вы сталкиваетесь, очень прямолинейны. Черный ЛЁД — это не цифровой питомец, он не может делать ничего, кроме того, на что был запрограммирован.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА, ЛЕЧЕНИЕ И СОПУТСТВУЮЩЕЕ

Получение Урона

Когда вы получаете урон:

1. Атакующий делает бросок, чтобы узнать урон.

2. Вычтите ОС вашей брони в этом месте (если они не целились в вашу голову с помощью прицельного выстрела, это всегда ваше тело) из урона.* Вычтите все оставшиеся повреждения из ваших Пунктов Здоровья.

3.Если в итоге вы получили какой-либо урон (только в этом случае) , ваша броня на этом месте повреждается, уменьшая ее ОС на 1 пункт, пока она не будет починена.

*Некоторые вещи, наносящие урон, такие как яды и огонь, обходят броню

Состояния Ранения

По мере получения урона, Здоровье пересекает порог шкалы Ранения, в конечном итоге вы получите ранение, которое ухудшит вашу производительность. Каждый последующий шаг по шкале Ранений заменяет эффект любого Ранения, полученного ранее.

Тяжесть вашего Ранения определяется по оставшемуся у вас Здоровью.

Тяжесть ранения	Предел	Эффект ранения	СЛ Стабилизации
Лёгкое Ранение	ПЗ меньше, чем полные	Нет	СЛ10
Тяжёлое Ранение	Менее половины ПЗ (окр. вверх)	-2 ко всем Действиям	СЛ13
Смертельное Ранение	Менее 1 ПЗ	-4 ко всем Действиям -6 к СКО (Минимум 1) В начале каждого своего хода должен пройти **Спасбросок**. Смертельно Раненый Персонаж получает **Критическое Повреждение** каждый раз когда он получает Урон любой атакой. Также, **штраф Спасброска** увеличивается на 1. -	СЛ15 чтобы восстановиться до 1 ПЗ, и потеря сознание (отключается на 1 минуту)
Мёртв	Провал одного Спасброска	Смерть	Никогда не вернётся

Критические Повреждения

Каждый раз, когда на двух или более кубиках, брошенных на Урон от Ближней или Дальней атаки, выпадает 6, вы наносите Критическое Повреждение!

Бросайте 2d6 на соответствующую таблицу критических повреждений, пока не получите критическое повреждение, которого еще нет у цели. Если вы не использовали прицельный выстрел в голову, бросайте проверку по таблице критических ранений тела.
Все критические ранения вызывают эффект ужасного ранения и наносят 5 бонусных повреждений непосредственно к пунктам здоровья цели. Бонусный урон не разрушает броню и не зависит от места попадания.
Критические повреждения и их бонусный урон наносятся независимо от того, прошла ли часть урона атаки через ОС цели.

Список критических повреждений см. в приложениях.

Смертельное Ранение

Смертельно раненые персонажи получают новое критическое ранение каждый раз, когда получают повреждения от атаки. Кроме того, их штраф Спасброска от смерти увеличивается на 1.

Спасбросок от Смерти

Если вы смертельно ранены, в начале каждого вашего хода, сделайте спасбросок от смерти. Бросьте d10. Если выпало число в пределах значения вашего ТЕЛ, вы живы и можете делать свой ход, как обычно. **Если вы выбросите 10, вы автоматически провалите спасбросок от смерти.** Каждый раз, когда вы делаете спасбросок от смерти, ваш штраф увеличивается, а это означает, что каждый следующий спасбросок, делается с дополнительным +1, что постепенно приближает смерть. Этот Штраф Спасброска от Смерти продолжает накапливаться до тех пор, пока вас не Стабилизируют до 1 ПЗ. После — он сбрасывается до вашего Базового значения, которое может быть увеличено из-за разных неприятных Критических Травм.

Если вы провалили спасбросок хотя бы раз - вы труп.

И с этим уже ничего не поделаешь.

Стабилизация и Лечение

Если вы не умрете, вы захотите вылечиться, чтобы вернуться на улицу и сделать еще одну попытку. Чтобы начать естественный процесс выздоровления, вас сначала нужно стабилизировать.

СЛ стабилизации цели (или себя)
зависит от того, в каком состоянии рана у цели.

Легкое ранение: DV10
Тяжелое ранение: DV13
Смертельное ранение: DV15

Стабилизация требует действия и кидается:
ТЕХ + первая помощь
или
навык парамедика + 1d10.

После успешной стабилизации цель будет восстанавливать количество ПЗ, равное ее ТЕЛ, за каждый полный день отдыха, проводя большую часть каждого дня в покое и занимаясь лишь легкой активностью, пока не достигнет полных ПЗ. Если затянуть с этим, то в этот день он не получит ни одного ПЗ, его раны откроются вновь, и придется снова стабилизироваться, чтобы возобновить процесс лечения.

Смертельно раненная цель, получившая стабилизацию, немедленно исцеляется до 1 ПЗ и теперь находится без сознания. Их адреналин иссяк. Находясь без сознания, вы исчезаете из мира. Это состояние всегда длится одну минуту. Вы делаете спасброски от смерти, если кто-то наносит вам смертельное ранение, пока вы без сознания. Случается чаще, чем вы думаете.

Необходимые Навыки

Кибертехника

- Не используется для стабилизации.
- Может использоваться для ремонта и лечения травм, полученных кибертехникой, которое вместо мясных частей, например, кибеорконечности или кибеглаза

Первая Помощь

- Может стабилизировать ранения и быстро устранять самые распространенные травмы.
- Доступен всем персонажам, так как всегда натренирован как минимум до +2.

Парамедик (x2)

- Способен стабилизировать состояние ранения или вылечить все, кроме самых смертельных критических ранений.
- Доступнен всем, но требует затрат, так как является сложным навыком (x2).

Хирургия

- Способны лечить даже самые смертельные критические травмы.

- Доступно только медтехникам благодаря их ролевой способности "Медицина".

Лечение Критической Травмы

Есть два способа вылечить критическое ранение: первая помощь и лечение. В зависимости от тяжести травмы, любой из вариантов может быть недоступен, или для них могут потребоваться разные навыки. Самые тяжелые критические травмы требуют навыка хирургии, который есть только у Медтехников.

Первая помощь снимает эффект травмы до конца дня.
Попытка занимает минуту.

Вы можете оказать помощь себе.
Лечение снимет эффект травмы навсегда.

Каждая попытка занимает четыре часа.
Вы не можете лечить себя.

Критические Травмы Имплантов

Если вы получаете критическое ранение части тела, которая была заменена киберимплантом (киберрука, кибернога, киберглаз и т.д.), вы все равно получаете эффект критического ранения и бонусный урон. Однако вы можете использовать навык кибертехнологий для починки или лечения вместо навыков первой помощи, парамедика или хирургии. Эта проверка выполняется при указанной СЛ и занимает столько же времени.

Trauma Team

Trauma Team предлагает своим клиентам два уровня обслуживания: Серебряный (500eb/ месяц) и Корпоративный (1,000eb/месяц).

Серебряные участники оплачивают лечение, требующее хирургического вмешательства, по стоимости, как в больнице. Если участник не хочет доплачивать, Trauma Team сделает все возможное, используя навыки парамедика, прежде чем доставить его в ближайшую больницу.

Корпоративная страховка включает лечение хирургическое вмешательство без доплат.

Обе страховки могут быть переданы по принципу 1-1, то есть вы можете использовать свою страховку для помощи одному из друзей без страховки, но не для двух друзей одновременно, или если вы уже вызвали помощь себе. Регистрация Trauma-карты на агент с подключенным биомонитором позволит агенту вызывать Trauma Team от вашего имени во время перестрелки без необходимости совершать действие, **когда у вас ПЗ меньше, чем ТЕЛ, или когда вы получаете критическое ранение, отделяющее часть тела.** Если вы зарегистрируете свою Trauma-карту на агент друга, его агент сможет вызвать Trauma Team, как описано выше, но по вашей страховке. В противном случае вызов Trauma Team — это действие, и его можно сделать в любой момент, когда вы травмировались.

Если звать их по пустякам, они разозлятся и случайно забудут ответить на ваш следующий вызов.

Вызвав Trauma Team, вы бросаете d6. Результат равен количеству раундов до прибытия Trauma Team. Затем они присоединяются в начало очереди инициативы. Trauma Team рассматривается как подкрепление у законника, то есть, помимо ОС, ПЗ, показателей СКО и ТЕЛ, у них есть **боевой номер**, который используется как для нападения, так и для защиты. Это число объединяет для них СТАТ и Навык. Вы прибавляете к этому значению бросок d10, когда атакуете их оружием/снаряжением или защищаетесь. **Члены Trauma Team не могут уклоняться от пуль.**

Trauma Team состоит из 5 человек: врач, ассистент, пилот и 2 сотрудника службы безопасности Trauma Team. Они прибывают с воздуха на AV-4, оснащенном креплением для тяжелого оружия с установленным Tsunami Arms Helix. AV-4 также оснащен мед. техникой, включая 4 криокамеры и самым современным операционным столом.

Trauma Team гордится использованием AV-4 для прибытия как можно ближе к месту действия и помещает всех пациентов в мешки для Крионасоса в тот же самый момент, когда они прибывают в бой, если это возможно, после чего они уезжают под прикрытием огня, как только все пациенты будут закреплены в AV-4.

Участник Trauma Team	Боевой Номер	ОС	ПЗ	СКО и ТЕЛ
Доктор Trauma Team Лёгкий бронежилет, крионасос, тяжелый пистолет, два Аэрогиппо с дозой быстрого детокса. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: первая помощь, парамедик, хирургия и медицинская технология.	10	11	20	4
Медицинский ассистент Trauma Team Медтехник в кевларе с крионасосом и пуленепробиваемым щитом. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: пилотирование, первая помощь, фельдшер, медицинская технология.	10	7	25	6
Пилот Trauma Team Пилот в кевларе , вооруженный очень тяжелым пистолетом. Кроме того, использует свой боевой номер для навыков: Авиатехника, первая помощь, пилотирование.	10	7	25	6
Сотрудник охраны Trauma Team (x2) В тяжелых бронекостюмах со штурмовыми винтовками.	10	13	30	4

Больница

Когда вы ложитесь в больницу, с вас берут деньги только за самую высокую СЛ стабилизации или лечение, необходимое для вашего выздоровления. Все остальное для выздоровления предоставляется без доплат. Скорее всего, вы выйдете из больницы в тот же день, когда вошли, чтобы завершить лечение в комфортных домашних условиях. Если вы хотите лечиться в больнице, койки стоят 100eb (Премиум) за ночь. Если вы не можете оплатить счет при выписке, больница может предложить вам план, по которому вы должны оплатить счет в начале следующего месяца. Люди, не оплачивающие свои счета вовремя, рискуют, что за ними придут агенты по сбору платежей, а этого никто не хочет.

Самая высокая СЛ стабилизации или лечения травмы во время посещения	Цена
СЛ17 и выше	1,000eb (О. дорогое)
СЛ15	500eb (Дорогое)
СЛ13	100eb (Премиум)
СЛ10	50eb (Ценное)

Бодибанк

Широкое распространение технологии клонирования конечностей, впервые примененных компанией Biotechnica во время 4-й корпоративной войны, обрушило рынок настоящих человеческих трупов. Клонированных конечностей стало так много, что впервые в истории сбора органов люди стали стоить меньше мертвыми, чем живые. Чтобы удержаться на плаву, Бодибанку пришлось изменить свою бизнес-модель, превратившись в поставщика клонированных конечностей для клиентов больниц. В рамках этого поворота Бодибанк перестал предлагать деньги как за законные, так и за незаконные конечности. Стоимость замены конечности теперь включена в стоимость посещения больницы. Покупка собственной конечности для хранения в криохранилище на "всякий случай" стоит всего 50eb (Ценное) за штуку.

Установка Киберснаряжения

Типичное место установки	СЛ Хирургии (Только Медтех)	Стоимость установки
Молл	СЛ13	100eb (Премиум)
Клиника	СЛ15	500eb (Дорогое)
Госпиталь	СЛ17	1,000eb (О. дорогое)

Бодискульптинг

Будискульптинг	Установка	Цена	Потеря Человечности	СЛ хирургии (только медтехник)
Стандартный	Клиника	500eb (Дорогое)	НЕТ	СЛ15: Материалов на 100eb (Премиум)
Экзотический	Госпиталь	1,000eb (О. дорогое)	4d6	СЛ17: Материалов на 500eb (Дорогое)

Терапия

По мере того, как вы будете терять человечность (в основном из-за установки кибернетики), вы будете терять очки человечности. Каждый раз, когда вы теряете достаточно Человечности, чтобы изменилось место десятки на вашей Человечности.

Когда вы хотите сохранить все свои киберимпланты, но при этом не чувствовать себя менее психопатом, или если вы хотите избавиться от зависимости, вам нужна терапия.

Терапия	Описание	Цена	Эффект	СЛ
Зависимость	Неделя психотерапевтической терапии в сочетании с анти наркотическими препаратами в безопасном помещении.	1,000eb (О. дорогое)	У вас проходит 1 зависимость. НО, когда вы стараетесь избавиться от вторичного эффекта источника этой же зависимости в течении 1 года после терапии, вы автоматически проваливаете проверку.	**СЛ15 Материалов на 500eb (Дорогое)**
Стандартная Потеря Человечности	Неделя интенсивной терапии, сочетающей в себе консультации по управлению гневом, гипноз и незначительное прямое перепрограммирование мозга с помощью препаратов в безопасном месте с помощью брейнданса.	500eb (Дорогое)	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления кибероборудования. Каждая установленная часть кибероборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.	**СЛ15 Материалов на 100eb (Премиум)**
Экстремальная Потеря Человечности	Одна неделя интенсивной терапии и сеансов, направленных на прямое экстремальное перепрограммирование мозга стали возможными благодаря современным фармацевтическим препаратам и безопасной средой терапевтического брейнданса.	1,000eb (О. дорогое)	Восстанавливаете 2d6 утраченной человечности. Человечность не может быть полностью восстановлена без удаления кибероборудования. Каждая установленная часть кибероборудования снижает вашу максимальную человечность на 2, каждая часть боргирования уменьшает человечность на 4. Импланты с 0 воздействием не уменьшают вашу человечность.	**СЛ17 Материалов на 500eb (Дорогое)**

Киберпсихоз

Потеря человечности определяется (для наших целей) как потеря эмпатии к другим и соответствующая потеря самоуважения или чувства самосохранения. Субъектам с низким уровнем человечности трудно воспринимать себя или других как “реальных”. Вместо этого они начинают воспринимать себя или других как набор запчастей, а не как живые, дышащие организмы. По сути, это одна из форм **диссоциативного расстройства**.

Добавление киберимплантов — не единственное, что вызывает потерю человечности. Она также происходит, когда субъект переживает сильные, травмирующие события, такие как пытки или стихийное бедствие. К сожалению, Эджраннеры регулярно сталкиваются с подобными ситуациями. Это то, что контролирует ваш ГМ. Он часто может заявить Потерю человечности к событию или ситуации (например, когда вы натыкаетесь на стаю мусорщиков, поедающих младенца).

Тип Травмы	Пример Травмы	Потеря Человечности
Травмирующее физическое происшествие	Пытка	1d6
Травмирующее Психологическое происшествие	Вы свидетель особо ужасной смерти, увечий и т.д.	1d6
Долгосрочный психический стресс	Похищение, лишение свободы. Длительный абьюз.	2d6
Долгосрочные стрессовые факторы в вашей жизни	Ожидание голодной смерти или жизнь в зоне боевых действий, переживание от затяжной катастрофы или жизнь в течении месяца в постоянной опасности.	2d6

Последствия Киберпсихоза

Киберпсихоз не всегда является насильственным. Не все "киберпсихи" агрессивны. Однако, в ряде случаев, особенно у тех, кто уже имеет маниакальные психопатологические или социопатические склонности, они усиливаются до критической степени. В частности, резко возрастает их отношение к другим людям как к предметам, которые можно использовать или причинить им вред без раздумий и сочувствия.

Элементы психопатии включают:

- Завышенное чувство собственного достоинства
- Потребность в стимуляции
- Хитрое и манипулятивное поведение
- Отсутствие раскаяния и вины
- Черствость и отсутствие сочувствия
- Отсутствие управления своим поведением
- Импульсивность
- Непринятие ответственности
- Криминальная универсальность

Игра предполагает, что если у вас низкий уровень ЭМП, вы склонны к этим симптомам, и что акт впихивания ненужных киберимплантов в ваше тело может вызвать такую реакцию.

Диссоциация + Психопатическое поведение
=
Киберпсихоз

Иначе говоря...

"Я вещь." + "Все остальные — вещи."
=
"Почему бы просто не убить всех, кто встанет у меня на пути?"

Итак, вне игровой механики это выглядит так:

- У вас низкий уровень эмпатии — вы склонны к диссоциативным психическим проблемам.
- У вас есть основная проблема с психопатологическими / шизофреническими заболеваниями. (Низкая ЭМП).
- Установка имплантов без терапевтической причины вызывает диссоциацию, так же как и психологически травмы.
- Чем сильнее диссоциация, тем более вероятно появление психопатологических симптомов.
- Когда вы злитесь или раздражаетесь, вы набрасывайтесь на окружающих в ярости или просто ради “забавы”.

Правила Киберпсихоза

Если ваша Эмпатия...

3 или больше

Нет киберпсихоза и диссоциативного расстройства.

Равно 2

Пограничное диссоциативное расстройство. Делайте всё возможное, чтобы отыгрывать соответственно.

Равно 1

Диссоциативное расстройство, пограничный киберпсихоз. В характере ярко выражены 3 черты из контрольного списка киберпсихов. Делайте всё, чтобы отыгрывать соответственно.

Равно 0

Киберпсихоз. Вы демонстрируете минимум 5 черт из контрольного списка. Делайте всё возможное, чтобы отыгрывать это.

Равно 0 и у вас Отрицательная Человечность

Экстремальный киберпсихоз. Персонаж передается мастеру, который разыгрывает его в соответствии с его худшими наклонностями. Персонаж возвращается в игру, если его человечность становится положительной.

За агрессивными киберпсихопатами, представляющими угрозу обществу, охотится подразделение органов правопорядка, известное как ПсихоОтряд или C-Swat. Типичным результатом их работы является смерть. Поимка и реабилитация - редкость.

УЛИЧНЫЕ НАРКОТИКИ

Наркотики опасны, и если вы будете перебарщивать, то, скорее всего, надолго испортите себе жизнь.

Вы принимаете уличные наркотики, используя Аэрогипо для введения одной дозы наркотика, или пытаетесь сделать атаку оружием ближнего боя с действием, чтобы ввести одну дозу не желающей цели при попадании вместо нанесения урона.

Когда вы получаете дозу одного из этих препаратов, на вас автоматически действует первичный эффект препарата. Когда первичный эффект наркотика ослабевает в конце его действия, вы делаете бросок ВОЛЯ + Сопротивление пыткам/Наркотикам + 1d10 против СЛ вторичного эффекта наркотика, который является постоянным и формирует зависимость, пока вы не пройдете курс лечения. Прием нескольких доз наркотика продлевает его первичный эффект на весь срок действия.

Черное Кружево

Цена за Дозу: 50eb (Ценное)
Основной Эффект

- Действует 24 часа.
- При приеме дозы человек испытывает 2d6 ПЧ, которая возвращается, если на него не действует вторичный эффект Черного Кружева.
- На время действия первичного эффекта игнорируется эффекты Тяжело ранения.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Потеря человечности от Первичного эффекта не возвращается.
- Если пользователь еще не был зависим от Черного Кружева, то теперь он зависим. Во время зависимости, если пользователь в данный момент не испытывает Первичный эффект "Черной кружева", его РЕА снижается на 2 пункта.

Синее Стекло

Цена за дозу: 20eb (Обычное)
Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы “вспыхиваете”, т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синему стеклу.
- Во время действия мастер игры время от времени сообщает вам, когда вы “вспыхиваете”, т.е. у вас появляются галлюцинации в виде вихрей ярких цветов. В этот момент вы не можете делать действие в ходу.
- Наркоман Синего стекла обычно “вспыхивает” раз в час, но это может варьироваться от человека к человеку
- Пока вы зависимы от Синего стекла, его основной эффект меняется: теперь вы невосприимчивы к эффекту “вспышки”. Теперь вы воспринимаете это за естественное состояние.

Буст

Цена за дозу: 50eb (Ценное)
Основной эффект

- Длительность 24 часа
- Во время действия наркотика ваш ИНТ увеличивается на 2 очка. Буст может поднять ваш ИНТ выше 8.

Вторичный эффект (СЛ 17)

- Теперь вы пристрастились к Бусту. Пока вы не излечите зависимость ваш ИНТ снижается на 2 пункта.

Смэш

Цена за дозу: 10eb (Дешевка)
Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- Желтый, пенистый, продаётся в жестяных банках.
- Вы чувствуете эйфорию, расслабление, счастье и готовность к вечеринке. С точки зрения игры это даёт +2 к навыкам: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Смэшу. Пока вы не излечите зависимость ваши навыки: Танец, Акробатика, Общение, Проницательность, Убеждение и Актёрское мастерство снижаются на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Смэша. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

Синтококс

Цена за дозу: 20eb (Обычное)
Основной эффект

- Длительность 4 часа.
- На время действия ваша РЕА увеличивается на 1. Синтококс может поднять вашу РЕА выше 8. Вы становитесь склонны к параноидальным идеям.
- Мастер будет периодически сообщать вам, когда вы начинаете параноить. Отыгрывайте роль соответствующим образом.

Вторичный эффект (СЛ 15)

- Теперь вы пристрастились к Синтококсу. Пока вы не излечите зависимость ваша РЕА снижается на 2 пункта.
- Время от времени мастер будет сообщать вам, что вы жаждите еще Синтокока.. Вы должны сделать всё возможное, чтобы его достать (отыгрывайте роль!)

Рынки

Ночные Рынки

Ночные Рынки возникают по всему городу, зачастую совершенно внезапно. Каждый раз, когда с перевозчиком прибывает ценный товар или когда Кочевники или Фиксеры раскапывают что-то действительно ценное. Подобно барахолкам в 20 веке, Ночные Рынки — как мобильные магазинчики, установленные на прицепах, в машинах, в контейнерах, и вообще на любой передвижной платформе, где есть место, чтобы выложить товар. Для того, чтобы попасть на Ночной Рынок, понадобятся не только деньги, но и связи. Лучшие Рынки настолько секретны, что даже чтобы найти их, понадобятся особые коды доступа, а уж попасть туда без связей даже с этими кодами не выйдет. Ночные Рынки организовываются всего на пару часов, а потом также внезапно исчезают навсегда. Но бывают и те, которые проводятся регулярно в одних и тех же местах, в которых достаточно безопасно и есть необходимое пространство для размещения торговых точек.

При поиске Ночного Рынка ГМ прокидывает кубики и в зависимости от выпавших значений сообщает вам, что на данный момент есть в ассортименте Ночного рынка.

Полуночные Рынки

Помимо Ночных рынков, существует еще более конфиденциальный торговые площадки — Полуночные Рынки. Полуночные Рынки работают очень короткий период, только по приглашениям и для избранных клиентов: чрезвычайно состоятельных, могущественных и влиятельных. Нужна та картина на бархате, с кошками играющими в покер? Сможешь найти на Ночном Рынке. А вот если разыскиваешь Мону Лизу, то это уже на Полуночный Рынок. Полуночные Рынки организовывают только самые лучшие Фиксеры, любой амбициозный Фиксер мечтает когда нибудь достичь таких высот, где он сможет спокойно организовывать свой Рынок. На Полуночном Рынке можно найти 1d10+5 редких и желанных предметов (на выбор ГМа). Кроме того, на Полуночный Рынке собираются лидеры преступного мира для заключения сделок, обсуждения вопросов и вербовки новых людей.

Образ жизни и жилье

Ваш уровень жизни определяет, как вы живёте, чем питаетесь и как проводите свободное время. Если ваши потребности не будут вписываться в Уровень Жизни, который вы оплатили в начале месяца, ГМ будет взимать с вас отдельную плату на эти потребности.

Если в начале месяца вы не оплатили свой Уровень Жизни, вам даётся неделя, чтобы сделать это, иначе вы должны будешь кидать Спасбросок от смерти в начале каждого дня, пока не оплатите. Уровень Жизни "Киббл" стоит всего 100eb в месяц. вы не будешь голодать… но единственная разница между собачим кормом и вашего, только в том, что у вашего вкус чизбургера.

Стиль жизни	Что Это Значит	Месячная Цена
Киббл	Вы едите ужасную еду, которой даже пса кормить жалко. Раз в месяц можете посмотреть фильм или брейнданс.	100eb
Дешёвый Полуфабрикат	Вы едите пищу, которая вкуснее киббла. Каждые выходные можете позволить себе сходить в неплохой бар или пообедать в ресторане.	300eb
Хороший Полуфабрикат	Ваша еда по качеству не уступает большинству ресторанов, и, хотя она все еще синтетическая, по вкусу почти полностью совпадает с настоящей едой. Вы часто бываете в хороших барах и ресторанах. Раз в месяц, можете посетить живой концерт или спортивное мероприятие.	600eb
Свежая Еда	Вы едите настоящую еду. Раз в месяц, если вы устали и забрались далеко от дома, можете позволить себе номер в отеле. Вы часто посещаете корпоративные элитные бары. Раз в месяц можете поесть в ресторане мирового класса.	1500eb

Жилье

Вам нужно где-то спать. Желательно, чтобы это было безопасное и удобное место.

В начале каждого месяца вы должны будете оплачивать свои Расходы на жилье и Расходы на образ жизни. Если вы должны выбрать одно или другое, лучше быть выселенным, чем умереть с голоду.

Если вы не будете спать хотя бы 6 часов в сутки, вы получите -2 ко всему, на что вы покушаетесь за каждый день с тех пор, как вы в последний раз спали полные 6 часов.

Сон в неудобной ситуации сделает вас усталым на следующий день, что даст вам дополнительные -2 ко всем попыткам в состоянии усталости. Это не убьет вас, но ощущения не из приятных.

Что означает неудобный сон?

1. Селёдки в бочке: сон в доме, где людей больше, чем количество спален +1. Люди без сознания, в криостазе или трупы не учитываются. Исключение — кубические отели. Спать более, чем одному в них всегда неудобно. На следующий день вы будете чувствовать себя утомленным.

2. Сон на улице. Если вы провалите проверку навыка Выживание в пустыне СЛ 15, то вы не выспитесь и будете ощущать себя

утомлённо. Спать на улице это всегда к неприятностям.

3. Сон в дикой местности. Если вы не пройдете проверку навыка выживания в дикой местности СЛ 15, то вы будете чувствовать утомлённость. Однако, эту проверку могут пройти за вас другие игроки. Хорошо иметь друзей кочевников.

Скорее всего, то, где вы спите, будет вашим самым большим ежемесячным расходом. Вы можете начать жить в грузовом контейнере за городом, но если вы начнете копить деньги, то сможете быстро переехать в более надежное место.

Или вы можете стать корпоратом, никогда не платить за жилье и жить в комфорте и безопасности с самого начала... просто продав свою душу в корпоративное рабство!

Жизнь на Улице

Каждую ночь вы должны делать проверку вашей Выносливости против СЛ 15. Провалить её, значит не выспаться (-2 к любой проверке, пока вы не отоспитесь как следует). Спать на улице — так же означает напрашиваться на неприятности. Вы не в безопасности, у вас нет электричества и отопления. У вас не может быть больше вещей чем вы сможете утащить на себе. Вы бы не стали ночевать на улице если бы у вас была машина.

Жизнь в Тачке на Улице

Жить на улице — значит напрашиваться на неприятности. Для этого ваш автомобиль должен иметь целые и полностью закрытые стёкла. У вас будет ослабленная безопасность, если только ваш автомобиль не оснащен сигнализацией и пуленепробиваемыми стёклами. У вас достаточно места для хранения вещей, а с кроватью, надувной или любой другой, вы можете спать с комфортом. В противном случае, если вы не сделаете успешную проверку Выносливости СЛ 15, сон в машине приведет вас к усталости на следующий день (у вас -2 ко всему, что вы пытаетесь сделать, пока не выспитесь. У вас есть электричество, но нет воды, если только ваш автомобиль не предназначен для жилья. Вы не можете спать в своей машине в Корпоративных, Умеренных или Административных зонах, вас обязательно заставят выйти из машины под дулом пистолета сотрудники службы безопасности. Вы либо паркуетесь в Боевой зоне, либо держитесь окраин города, чтобы переночевать.

Кубический Отель

Кубические Отели расположены в Зонах с Корпоративным, Умеренным или Боевым Рейтингом Угрозы. Это самое дешёвое жильё в городе. Небольшое помещение без окон, но с хорошим дверным замком, где можно легко дотянутся до обеих стен если раскинуть руки. Из стен выдвигается встроенная мебель, превращая вашу каморку из стула с письменным столиком в кровать с небольшим телевизором. Живя здесь, у вас не может быть больше вещей чем вы можете унести на себе, включая содержимое рюкзака, который можно безопасно хранить за кроватью, когда она убрана в стену. В Капсульном Отеле можно спать только одному, иначе вы не выспитесь (-2 к любой проверке, пока вы не поспите нормально). Прямо по коридору, мимо всех ваши одинаково уплотнённых соседей, находится общее помещение, где есть водопровод, туалет и душевая. Если вы не состоите в банде, то лучше даже не приближайся к этой “общей комнате”. У большинства людей в комнатах припасены пустые бутылки, чтобы только не пришлось идти в общую комнату. На противоположной стороне от блока с номерами, находится единственное окно в которое постоянно выливают содержимое бутылок. Если у вас есть автомобиль, то живя здесь, вы, скорее всего, паркуетесь на улице.

Грузовой Контейнер

Грузовые Контейнеры расположены в Пригороде, Пустошах и в Боевых Зонах.

Здесь много мест для хранения личных вещей, кровать для комфортного сна, стол, электричество, холодильник, микроволновая печь и раковина, надежный дверной замок. Проживая в Боевой Зоне, вы будете в опасности, как только выйдете на улицу, но если вы живёте на Окраине, то будете в большей безопасности. Туалеты, душевые и прачечные находятся в общем доступе, вам придётся делить их с жителями других грузовых контейнеров, расположенных по соседству. Если у вас есть автомобиль, то живя здесь, вы, скорее всего, паркуете его на улице. Если вы живёте в Боевой Зоне, то его периодически будут взламывать. Если вы предпочли Окраины, то скорее всего, всё будет в порядке.

Квартира-Студия

Квартиры-студии расположены в зонах с корпоративным, умеренным или боевым рейтингом угрозы. Типичная Студия не отличается просторностью, но это первый вариант жилья, которое действительно ощущается как ваше личное пространство. У вас будет кровать для комфортного сна и небольшая кухня с плитой, духовкой, микроволновой печью и большим холодильником. У вас будет собственная ванная комната с душем, где на вас никто не нападёт. У вас будет крошечная гостиная, которую вы сможете оформить по своему усмотрению. Однако прачечная все равно общая с соседями. К квартире-студии прилагается одно место на охраняемой парковке, что означает, что ваш автомобиль будет в безопасности.

Двухкомнатные Апартаменты

Квартиры с двумя спальнями расположены в зонах с корпоративным, умеренным или боевым рейтингом угрозы. В этой комфортабельной квартире достаточно места, чтобы два человека могли жить вместе, не вырывая друг у друга киберы. Две спальни, полноценная кухня, ванная комната, из-за которой вы наверняка будете спорить, гостиная с достаточным пространством для удобного дивана и прачечная в квартире делают эту квартиру роскошью по сравнению с грузовым контейнером или отвратительным Кубом. К квартире прилагается два места на охраняемой парковке, что означает, что ваши автомобили будут в безопасности.

Корпоративный Конапт

Корпоративные конапты расположены в Корпоративных зонах, в зданиях, контролируемых отдельными корпорациями. Вы не можете арендовать или купить корпоративный конапт, но вы можете жить в нем, если у вас есть знакомый исполнительный директор корпорации. Конапты — это роскошное жилье: две спальни, две ванные комнаты, полноценная кухня, столовая и большая гостиная, выходящая на небольшой балкон, где обычно пахнет дымом. Прачечная находится в квартире. В каждой комнате, кроме ванных комнат, ведётся видеонаблюдение корпорацией, контролирующей здание. В случае обнаружения несанкционированного вмешательства в работу оборудования для видеонаблюдения сотрудников корпорации оштрафуют на 50eb (Ценное), но хорошо известно, что звук стиральной машины мешает им записывать звук. Многие руководители относятся к ежемесячному штрафу в 50eb как к дешевой цене за конфиденциальность, и пока за это ещё никого не уволили. Каждый корпоративный конапт включает в себя два места на охраняемой парковке, а это значит, что ваши автомобили будут в безопасности.

Высококлассный Конапт

Элитное жилье, расположенное в зонах с корпоративным или умеренным рейтингом угрозы. Это просторные двухэтажные квартиры с двумя спальнями и ванными комнатами, в дополнение к роскошной главной спальне и главной ванной комнате на втором этаже. Среди других удобств — полноценная кухня, столовая, две гостиные и балкон с прекрасным видом на город. Высококлассный Конапт идёт в комплекте с

тремя охраняемыми местами для парковки, одно из которых может быть расположено на крыше, идеально подходящей для воздушного транспортного средства. Ваши автомобили точно будут в безопасности.

Роскошный Пентхаус

Роскошные Пентхаусы расположены на вершинах зданий в зонах с корпоративным рейтингом угрозы. Вершина роскоши городской жизни. Двухэтажная планировка включает три спальни и две ванные комнаты на первом этаже с главной спальней и ванной комнатой на втором этаже. Другие удобства включают две гостиные, комнату для развлечений, комнату для удобств, полноценную кухню и роскошную столовую. Роскошный Пентхаус также выходит на частную крышу, на которой расположен бассейн-инфинити, зона отдыха и барбекю для развлечений, а также частная вертолетная площадка. Помимо вертолетной площадки, пентхаус располагает охраняемой парковкой на четыре машиноместа, доступной через частный лифт. Ваши автомобили будут в безопасности. Также включены дополнительные услуги горничной, любезно предоставленные руководством здания.

Корпоративный Дом в Бивервилле

Эти Дома находятся в Административной зоне, в районе, который многие называют Бивервилль. Его нельзя арендовать, потому что арендаторы снижают стоимость недвижимости и привносят в общество чужаков. Улицы патрулируются частной охраной Корпорации Лазарь. Владение домом в Бивервилле дает вам четыре жетона безопасности, которые дают доступ к сверхскоростному поезду-пуле, соединяющему его с Корпоративной зоной, а также свободу от сопровожждения вас охраной во время пробежек. Помимо присутствия охраны, Бивервилль — это очаровательный район, полный свежескошенных газонов, белых изгородей с пикетами и улиц. Это идеальное место для корпоративной элиты, чтобы вырастить семью. Небольшие дома в Бивервилле отличаются причудливостью и добрососедством. Два этажа, три спальни, две ванные комнаты, с главной спальней и ванной на втором этаже. На нижнем этаже расположена утопленная гостиная, переходящая боковой стороной в полноразмерную кухню, которая выходит в очаровательный внутренний дворик, похожий на декорации к ситкому. Задний двор и газон — созданные синтетически, из линейки из РеалТрис и РеалГрасс, новейшей разработки компании Биотехника. Дополнительные услуги горничной также включены. Ваши жетоны безопасности также дают вам доступ в загородный клуб, расположенный в ещё более благоустроенном районе Бивервилля. Это при условии, что вас пригласит один из членов клуба. В загородном клубе имеется множество удобств, включая ресторан мирового уровня, бар, тренажерный зал мирового класса, площадки для игры в паддлбол и теннис, гольф, крокет, крытый бассейн с подогревом, специальный бассейн для плаванья, гидромассажные ванны, сауну и парную. В загородном клубе также есть бизнес-зал, который считается нейтральной территорией в корпоративном мире, местом, где даже конкурирующие компании могут встретиться и обсудить условия. Это закрытые двери, за которыми действительно ведется бизнес.

Корпоративный МакОсобняк в Бивервилле

Помимо преимуществ жизни в Бивервилле в Административной зоне, которые перечислены выше в описании простого Бивервиллского дома, жить в Бивервиллском МакОсобняке означает жить там в пригородном замке огромных размеров. У вас будет три этажа, четыре спальни, пять ванных комнат, главная спальня и ванная, гараж на четыре машины и вертолетная площадка. Три гостиные со сводчатыми потолками, бар в подвале, личный тренажерный зал и патио у бассейна. Ваш газон — настоящая трава. Ваш задний двор тщательно озеленяется каждый сезон года персоналом,

оплачиваемым Ассоциацией домовладельцев. Бивервиль не может выглядеть лучше. Дополнительное обслуживание горничных также включено. Жить в особняке в Бивервилле — это не просто жить там, это еще и способ заявить о том, что вы вступили в сообщество. Вы либо заплатили достаточно, чтобы заслужить это признание, либо требуете этого, имея очень влиятельных друзей, и общество признает оба варианта одинаково впечатляющими. Вы можете рассчитывать на привилегированное отношение в Загородном Клубе, от которого вы живете в нескольких минутах ходьбы, будь то на поле для гольфа, в ресторане мирового уровня или за дверями из натуральной кожи в бизнес-зале. К вашему особняку прилагаются шесть жетонов охраны Бивервилля, но если вы будете жить так, как сейчас, вам вряд ли когда-нибудь понадобится их кому-то показывать.

Заработок

Эджраннеры Красного Времени получают большинство своих шрамов одним из трёх способов:

- Дела
- Халтурки
- Купля-Продажа

Пойти на дело

Вы, как и большинство людей, зарабатываете на жизнь. Только, в отличие от большинства других людей, ваша работа может привести к тому, что вас убьют самыми грязными способами. Часто плата, которую вы рассчитываете получить за работу, после того как вы все купите и разделите добычу, примерно равна уровню самоубийственности, на который вы подписались. Это, конечно, при условии, что вы не беретесь за плохую работу, которая слишком опасна для того, что за нее платят.

Тип Работы	Описание и Пример	Оплата (Каждому)
Раз Плюнуть	Сопротивления не предполагается. Но всякое может случится. Защитите VIP-персону от потенциальной угрозы её жизни.	500eb
Типичное Дело	Ожидается сопротивление, нужно быть к этому готовым. Каждые 4 часа охрана меняет патруль. Мне нужен этот бриллиант.	1,000eb
Опасное Дело	Ожидается мясорубка. Без хорошей подготовки вы — труп. Нужно пробраться на военный объект, взорвать склад и сбежать.	2,000eb

Халтурки

Когда у вас есть свободные семь дней (обычно это случается, потому что ваши друзья залечивают свои раны), вы можете пойти работать, чтобы заработать немного денег. Сумма, которую вы заработаете, зависит от вашей Роли, Ранга ролевой способности и броска 1d6.

Халтурка Рокербоя

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Сыграли небольшой концерт	200eb	300eb	600eb
2	Ни концертов, ни работы.	0eb	100eb	300eb
3	Большой концерт для корпы или местной знаменитости.	300eb	500eb	800eb
4	Получили гонорар за просмотры вашего контента в Дата Пуле.	300eb	500eb	800eb
5	Выступление на разогреве у известной группы.	300eb	500eb	800eb
6	Вы просто пришли, вам просто заплатили.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Соло

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Телохранитель для мелкого клиента.	100eb	200eb	500eb
2	Телохранитель для крупного клиента. 2	200eb	300eb	600eb
3	Трудное проникновение или извлечение кого-то.	200eb	300eb	600eb
4	Наняли в качестве пугача для фиксера, корпы или банды	100eb	200eb	500eb
5	Вы привлекли лишнее внимание, пришлось залечь на дно	0eb	100eb	300eb
6	Работали силовиком или киллером на местную корпорацию	100eb	200eb	500eb

Халтурка Нетраннера

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Взломал местную сеть и продал данные	100eb	200eb	500eb
2	Взломали крупную корпоративную систему и продали данные	200eb	300eb	600eb
3	Вы отвлеклись и ничего не взламывали на этой неделе.	0eb	100eb	300eb
4	Нашли ценный архив данных в заброшенной системе и продали его.	200eb	300eb	600eb
5	Программой-Шантажером вывели из строя крупную систему и получили деньги за ее удаление	200eb	300eb	600eb
6	Саботировали или иным образом вывели из строя крупную систему для анонимного клиента.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Техника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Не работали на этой неделе.	0eb	100eb	300eb
2	Восстановили технику, которую раздобыли в Боевой Зоне.	100eb	200eb	500eb
3	Помогали клиенту проникнуть в какое-либо место или устанавливали клиенту системы безопасности.	200eb	300eb	600eb
4	Модифицировали или отремонтировали кибертехнику.	100eb	200eb	500eb
5	Модифицировали или отремонтировали какое-то оружие.	100eb	200eb	500eb
6	Саботировали или вывели из строя что-то для клиента.	100eb	200eb	500eb

Халтурка Медтехника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Подлатали кого-то после перестрелки	100eb	200eb	500eb
2	Продали киберимплант после "неудачной" операции.	200eb	300eb	600eb
3	Помогали Trauma Team, когда они были перегружены.	100eb	200eb	500eb
4	Делали небольшую работу в бесплатной клинике для местных жителей. Но благодарность на хлеб не намажешь	0eb	100eb	300eb
5	Провели сложную мед. процедуру для состоятельного клиента.	200eb	300eb	600eb
6	Сделали и доставили клиенту лекарства или наркотики	100eb	200eb	500eb

Халтурка Медиа

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Написали разоблачение на важную тему, оно хорошо продалось.	300eb	500eb	800eb
2	Написали “пафосную” статью, которая принесла вам известность.	200eb	300eb	600eb
3	Написали скучную рекламу, чтобы просто оплатить счета.	200eb	300eb	600eb
4	Раскрыли большую историю, которая принесла вам несколько врагов и немного денег.	200eb	300eb	600eb
5	На этой неделе нет ни новостей, ни зацепок.	0eb	100eb	300eb
6	Написали разоблачение на самую щепетильную тему.	300eb	500eb	800eb

Халтурка Законника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Провели несколько мелких задержаний, все как обычно	100eb	200eb	500eb
2	Вознаграждение от гражданина. Или это была взятка?	200eb	300eb	600eb
3	Разбили статую в парке. Её вычли из вашего жалованья	0eb	100eb	300eb
4	Ничего не произошло. Просто дали зарплату за неделю.	100eb	200eb	500eb
5	Провели крупную операцию по задержанию наркодилеров или контрабандистов и получили бонус от босса.	200eb	300eb	600eb
6	Уничтожили крупную банду, получили в бонус немного “конфискованного”	200eb	300eb	600eb

Халтурка Корпората

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Добились небольшого успеха в проекте, получили премию.	300eb	500eb	800eb
2	Ничего не делали. Корпе это не понравилось. Потеряли свой бонус	0eb	100eb	300eb
3	Просто забрали зарплату	200eb	300eb	600eb
4	Нашли компромат на конкурента, получили бонус за это.	300eb	500eb	800eb
5	Добились успеха в крупном проекте и получили премию от главного офиса.	300eb	500eb	800eb
6	Устранили законным путем цель, которая угрожала вашей работе. Забрали его финансирование себе.	200eb	300eb	600eb

Халтурка Фиксера

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Продали информацию Медиа за хорошую вознаграждение	200eb	300eb	600eb
2	Были агентом Рокербоя на концерте, 12% ваши.	200eb	300eb	600eb
3	Помогли клиенту найти нужный товар и получили за это долю	200eb	300eb	600eb
4	Сделка сорвалась. Вы залегли на дно, пока все не уляжется	0eb	100eb	300eb
5	Нашли для Соло или Нетраннера выгодную "работу" и взяли плату за услуги.	200eb	300eb	600eb
6	Нашли редкий, незаконный и очень труднодоступный предмет.	300eb	500eb	800eb

Халтурка Кочевника

1d6	Что вы сделали, для заработка на этой неделе	Ранг 1–4	Ранг 5–7	Ранг 8–10
1	Сделали нелегальную доставку.	100eb	200eb	500eb
2	Защитили посылку	100eb	200eb	500eb
3	Перевезли мелкую контрабанду	100eb	200eb	500eb
4	Привезли большую партию “чего-то”.	200eb	300eb	600eb
5	Доставили клиента в целости и сохранности.	100eb	200eb	500eb
6	На этой неделе не нашли работу, ни законную, ни другую.	0eb	100eb	300eb

Купля - Продажа

Каждый раз, когда вы что-то покупаете или продаете, вы делаете это не в одиночку. Во-первых, вы всегда кому-то это продаёте. Все сделки происходят в контексте экономики, которая определяет текущую рыночную цену предмета. Экономика Красного Времени — это экономика дефицита, где чаще всего предложение низкое, а спрос высокий.

Без помощи опытного Фиксера или одного из их Ночных рынков, можно купить только предметы до уровня Премиум.

Все, что вы покупаете в Cyberpunk RED, относится к одной из восьми ценовых категорий, которые определяют их рыночную цену. Если у вас нет знакомого Фиксера, забудьте о том, чтобы купить вещь дешевле. Если вещь Дорогая, а вы не знаете Фиксера, забудьте о ее приобретении вообще.

Ценовая категория	Рыночная стоимость
Дешевка	10eb
Обычное	20eb
Ценное	50eb
Премиум	100eb
Дорогое	500eb
Очень дорогое	1 000eb
Роскошь	5 000eb
Супер Роскошь	10 000eb и выше

УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ

Красное время: сленговый термин, значащий период с 2023 по конец 2040-х годов, взятый из распространенного во всем мире красного неба как последствия 4-й корпоративной войны.

AV: произносится «А-Ви». Распространенный сленг для аэродина, похожего на автомобиль транспортного средства, приводимое в движение канальными струйными турбинами.

ИИ: искусственный интеллект, компьютер с полным самосознанием.

Бивервиль: безопасный пригородный район, населенный в основном руководителями корпораций среднего звена и их семьями.

Бонанза: место с большим кушем, похожее на заброшенный корпоративный объект.

Бустер: любой член банды, который использует киберпрограммы/импланты, кожаную одежду и, периодически, проявляет насилие.

Боевой наркотик: любой из серии дизайнерских наркотиков, созданных для увеличения скорости, выносливости и рефлексов.

Отрывной: быть крутым, быть вместе.

Щепка: любой тип записи данных, обычно в виде маленьких цветных кусочков пластика.

Чипануться: купить киберпрограмму в первый раз. Чтобы связать свою судьбу с машиной.

Чомбатта (чумба): нео афро американский сленг для обозначения друга, члена семьи.

CHOOH2: произносится как «Чух-Два». Сленговое обозначение спирта, используемого в автомобильных двигателях. Подавляющее большинство автомобилей Красного Времени заправляется усовершенствованной формой спирта с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

Хромер: фанат хэви-метала 21 века. См. также Хроматик-рок.

Хроматик-рок: тип хэви-метала, известный тяжелой электроникой, простыми ритмами и жестокими текстами.

Конапт: квартира в кондоминиуме в корпоративной зоне.

Кибернитезироваться: Имплантировать как можно больше киберпрограмм, прежде чем перейти за Грань.

Дата Терм: информационный терминал на углу улицы с экраном, входами Городскую Сеть и клавиатурой.

Дорфы: уличное сленговое название синтетических эндорфинов, дизайнерского наркотика, который улучшает заживляющие свойства, уменьшает усталость и вызывает прилив сил, как второе дыхание.

Экзот: человек, созданный из нечеловеческих элементов: мех, длинные уши, клыки и т.д.

Лицо: юридический представитель мегакорпорации.

Обнулить/ -ённый: убить. Мертвый человек или вещь.

Погнали на НОО: совершить путешествие на низкую околоземную орбиту, т. е. посетить одну из внутренних космических станций.

Гиролет: небольшие одно- или двухместные вертолеты, используемые в основном в полицейской работе и корпоративных забастовках.

Кликуха: прозвище, рабочее имя, под которым вас узнают на Улице.

Гидро: уличное сленговое обозначение водородного топлива, которое использовалось для питания некоторых автомобилей в 2000-х годах.

Гнездо/ Штекер: механистический термин для случайного любовника.

Клава: уличное сленговое обозначение компьютерного интерфейса с ручными клавишами. А еще терминал.

Комби: большое транспортное средство, способное перевозить грузы и пассажиров. Часто используется кочевниками в качестве жилья на дороге.

Законник: полицейские или другие сотрудники правоохранительных органов. Первоначально происходящий от послевоенной оперативной группы полиции капитана Макса Хаммермана, известной на Улице как «Законники», этот уличный сленг стал синонимом всех без исключения сотрудников правоохранительных органов.

Основа: термин для вашего партнера в серьезных, долгосрочных отношениях.

Мясное пространство: термин, обычно используемый Нетранерами для обозначения физического мира.

Полуночный рынок: совершенно секретные временные рынки, созданные Фиксерами высокого уровня для продажи крайне незаконных товаров. Влиятельные члены криминального мира часто проводят свои встречи в приватных комнатах на Полуночном рынке.

Нетран: взаимодействие с архитектурой СЕТИ и взлома ее программ и элементов управления. Также используется для обозначения работы старой СЕТИ до начала 4-й войны корпов.

Ночной рынок: автономные временные рынки, созданные группами Фиксеров с прочными связями. В Красное время ночной рынок — лучшее место, где можно найти новое киберпрограммное обеспечение и снаряжение.

Полимерный однозарядник: любой дешевый пластиковый пистолет, обычно калибром от 5 до 9 мм.

Позеры: любая группа, все члены которой влияют на определенный внешний вид, стиль или работу по скульптуре тела.

Р.Э.Б.И.Д.С: особенно смертоносная форма черного льда распространилась по старой СЕТИ после смерти его создателя, легендарного нетраннера Рэйча Бартмосса.

Рипер: хирург, специализирующийся на имплантации нелегальных киберимплантов.

Ронин: внештатный убийца или наемник. Обычно считается ненадежным.

Самурай: корпоративный убийца или наемник, нанятый для защиты собственности Корпорации, нанесения ударов по владениям других Корпораций.

Вжарить: стать агрессивным, нападать на кого-либо без причины.

Улица: где бы вы ни жили, поздно ночью. Кроме того, субкультура, андерграунд.

Напихать: заниматься сексом. Кроме того, забыть о чем-то, забыться.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Предметы

Ценность Предметов

Ценовая категория	Рыночная стоимость
Дешевка	10eb
Обычное	20eb
Ценное	50eb
Премиум	100eb
Дорогое	500eb
Очень дорогое	1 000eb
Роскошь	5 000eb
Супер Роскошь	10 000eb и выше

Снаряжение

Название	Описание и информация	Стоимость
Агент	Смартфон с самоадаптирующимся искусственным интеллектом. +2 к навыкам библиотекарь, +2 к гардероб и стиль	100eb
Аэрогиппо	Платформа для употребления наркотиков и медикаментов. Подкожный ингалятор для ввода препарата под давлением сжатого воздуха.	50eb
Противогаз	Фильтрует воздух	20eb
Диктофон	24 часа звука на 1 щепку	100eb
Активные наушники	Компактная защита для ушей. Делает пользователя невосприимчивым к громким звукам	1000eb
Бинокль	Увеличение x2 или x3	50eb
Очки для брейнданса	Позволяет смотреть брейнданс	1000eb
Детектор жучков	Передаёт звуковой сигнал в пределах 2м от подслушивающего устройства	500eb
Сумка	Сумка для переноски вещей	20eb
Хим. анализатор	Проверяет хим состав вещества	1000eb
Компьютер	Ноутбук или стационарный ПК	50eb
Кибердека (плохого качества)	Базовая дека для нетранинга. 5 слотов	100eb

Название	Описание и информация	Стоимость
Кибердека	Базовая дека для нетранинга. 7 слотов	500eb
Кибердека (превосходного качества)	Базовая дека для нетранинга. 9 слотов	1 000eb
Одноразовый телефон	Звонит. При необходимости можно выбросить	50eb
Барабан-синтезатор	Может имитировать любой барабан. Нужен усилитель	500eb
Изолента	Бывает разных цветов. Есть, которая светится в темноте	20eb
Электрогитара/ др. инструмент	Инструмент для создания музыки. Для электрических версий нужен усилитель	500eb
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки	20eb
Пищевая палочка	Ужасная еда в форме батончика	10eb
Светящаяся краска	Светящаяся в темноте аэрозольная краска	20eb
Глоустик (светящаяся палочка)	Освещает 4 метра. Работает 10 часов	10eb
Пистолет-крюк	Стреляет веревкой на 30 метров. Не оружие	100eb
Наручники	Наручники. Чтобы сломать нужно иметь ТЕЛ >10	50eb
Трекер (Маячек)	Может показывать месторасположение объекта на расстоянии до 1,5 км	500eb
Складная кровать и спальный мешок	Самораскладывающаяся кровать со спальником	20eb
Упаковка Kibble	Еда на 1 приём пищи	10eb
Набор взломщика	Используется для взлома механических замков	20eb
Медсканер	+2 к навыкам “первая помощь” и “парамедик”	1000eb
Сумка Медтеха	Полный медицинский набор в сумке	100eb
Щепка	Устройство хранения данных	10eb
Сухпай	Самонагревающийся пакет для еды. Состоит из пластика и фольги	10eb
Набор личной гигиены	Всё, что нужно для чистоты	20eb
Карманный усилок	Может поддерживать 2 инструмента. Работает 6 часов на 1 заряде	50eb
АнтиРадиационный костюм	Защищает от радиации	1000eb
Рация	Используется как наушник. Работает в пределах 1 км	100eb

Название	Описание и информация	Стоимость
Радио сканер/Музыкальный проигрыватель	Слушайте популярную музыку или настраивайтесь на радиостанции в пределах 1 км	50eb
Сигнальная ракета	Освещает площадь в 100м в течении часа	10eb
Верёвка (60 метров)	Нейлоновая веревка 60 метров	20eb
Скремблер/ Дескремблер	Шифрует/дешифрует сообщения	500eb
Умные очки	Очки с 2 слотами для кибернетической оптики	500eb
Сумка Техника	Небольшая сумка с инструментами	500eb
Техсканер	Помогает диагностировать технику. +2 к некоторым навыкам ТЕХ	1000eb
Мультитул	Мультитул	100eb
Палатка и оборудование для кемпинга	Снаряжение для 1 человека	50eb
Флакон биотоксина	Наносит 3d6 урона. противостоит“Сопротивление пыткам/наркотикам”. Игнорирует броню	500eb
Флакон с ядом	Наносит 2d6 урона. Не действует при навыке “Сопротивление пытка/наркотикам”. Не подвержен влиянию брони	100eb
Видеокамера	Записывает 12 часов аудио и видео на 1 щепку	100eb
Очки виртуальности	Проецирует киберпространство поверх реального мира	100eb
Радар-детектор	Подает сигнал, если в пределах 100м есть радар	500eb

Одежда

Стили

Стиль	Штаны	Верх	Куртка	Обувь	Украшения	Зеркальные очки	Очки	Контактные линзы	Шляпы
Bag Lady Chic	20	10	20	20	20	20	10	10	10
Gang Colours	50	20	50	20	50	20	20	10	10
Generic Chic	50	20	50	20	50	20	20	10	10
Bohemian	50	20	50	50	100	50	50	10	10
Leisurewear	100	20	100	50	100	50	50	20	50
Nomad Leathers	100	20	100	100	100	50	50	20	100
Asia Pop	100	20	100	100	100	100	100	100	100
Urban Flash	100	20	100	100	100	100	100	100	100
Businesswear	500	50	500	500	5 000	500	500	100	500
High Fashion	1 000	500	1 000	5 000	50 000	1 000	1 000	1 000	5 000

Дополнительное пояснение стиля

Bag Lady Chic:
Бездомный Тряпичный Бродяга

Gang Colors:
Опасный Жестокий Бунтарь

Generic Chic:
Стандартный Цветной Модульный

Bohemian:
Народное, Ретро, Фристайл

Leisurewear:
Комфорт Ловкость Атлетизм

Nomad Leathers:
Вестерн Грубый Племенной

Asia Pop:
Яркая Костюмированная Молодежная

Urban Flash:
Яркая Технологичная Уличная

Businesswear:
Лидерство Осанка Авторитет

High Fashion:
Эксклюзив Дизайнер Кутюр

Оружие

Ручное Оружие

Тип оружия ближнего боя	Пример оружия	# кол-во рук	Урон	СКА	Можно ли скрыть?	Цена
Лёгкое оружие бл. боя	Боевой нож, Томагавк	Зависит от типа	1d6	2	ДА	50eb (Ценное)
Среднее оружие бл. боя	Бита, Лом, Мачете	Зависит от типа	2d6	2	НЕТ	50eb (Ценное)
Тяжелое оружие бл. боя	Труба, Меч, Шипастая дубина	Зависит от типа	3d6	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Очень тяжелое оружие бл. боя	Бензопила, Лопасть вертолёта, Нагината, Кувалда	Зависит от типа	4d6	1	НЕТ	500eb (Дорогое)

Стреляющее Оружие

Тип оружия дальнего боя	Навык	Урон от 1 выстрела	Станд. магазин	ROF	Кол-во рук	Можно спрятать?	Стоимость
Средний пистолет	Пистолеты	2d6	12	2	1	Да	50 eb
Альт. режим: нет							
Тяжелый пистолет	Пистолеты	3d6	8	2	1	Да	100 eb
Альт. режим: нет							
Очень тяжелый пистолет	Пистолеты	4d6	8	1	1	Нет	100 eb
Альт. режим: нет							
Пистолет-пулемет	Пистолеты	2d6	30	1	1	Да	100 eb
Альт. режим: стрельба очередями (3) — Огонь на подавление							

Тип оружия дальнего боя	Навык	Урон от 1 выстрела	Станд. магазин	ROF	Кол-во рук	Можно спрятать?	Стоимость
Тяжелый ПП	Пистолеты	3d6	40	1	1	Нет	100 eb
Альт. режим: стрельба очередями (3) — Огонь на подавление							
Дробовик	Тактическое оружие	5d6	4	1	2	Нет	500 eb
Альт. режим: выстрел по площади							
Штурм. винтовка	Тактическое оружие	5d6	25	1	2	Нет	500 eb
Альт. режим: стрельба очередями (4) — Огонь на подавление							
Снайп. винтовка	Тактическое оружие	5d6	4	1	2	Нет	500 eb
Альт. режим: нет							
Луки и арбалеты	Стрельба из лука	4d6	1	1	2	Нет	100 eb
Альт. режим: стрелы							
Гранато-мёт	Оружие кр. калибра	6d6	2	1	2	Нет	500 eb
Альт. режим: взрывы							
Ракетомет	Оружие кр. калибра	8d6	1	1	2	Нет	500 eb
Альт. режим: взрывы							

Экзотическое Оружие

Название экзотического оружия	Описание и информация	Стоимость
Пневматический пистолет	Очень тяжелый пистолет, стреляющий шарами с краской (и кислотой!)	100eb
Боевая перчатка	Тяжёлая перчатка, содержит 3 слота для кибер-руки	1000eb
Constitution Arms Hurricane Assault Weapon	Дробовик с 2 ROF. Для стрельбы нужно **ТЕЛ 11+**	5000eb
Дротикомёт	Очень тяжелый пистолет, стреляющий стрелами	100eb
Огнемёт	Дробовик, стреляющий зажигательными снарядам. Нужен навык обращения с тяжелым вооружением	500eb

Название экзотического оружия	Описание и информация	Стоимость
Kendachi Mono-Three	Двуручное очень Оружие кр. калибра ББ. Игнорирует броню ниже 11	5000eb
Malorian Arms 3516	Очень тяжелый пистолет отличного качества, которым владел Джонни Силверхенд. Наносит 5к6 урона	10 000eb
Микроволновка	Очень тяжелый пистолет, который отключает кибертехнику и переносную электронику	500eb
Милитех “Ковбой” U-56 гранатомет	Гранатомёт с 2 ROF. Для стрельбы требуется **ТЕЛ 11+**	5000eb
Rhinemetall EMG-86 рейлган	Штурмовая винтовка, игнорирующая броню ниже 11. Стрельба навыком тяжелого вооружения. Требуется **ТЕЛ 11+**	5000eb
Шрекер (визгун)	Очень тяжелый пистолет, вызывающий критическое повреждение органов слуха	500eb
Дубинка-шокер	“Не смертоносное” оружие ближнего боя	100eb
Тазер (электрошоковый пистолет)	“Не смертоносный” тяжелый пистолет	100eb
Tsunami Arms Helix	Штурмовая винтовка, которая стреляет только в автоматическом режиме (с множителем огня 5, уроном 2d6 на пулю). Нужен навык ТЕЛ 11+	5000eb

Модификации

Модули	Описание и информация	Цена
Штык	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.** После установки оружие можно использовать в рукопашной как Лёгкое Оружие Ближнего Боя. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.	100eb
Барабанный Магазин	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.** Оружие вмещает больше патронов (смотрите Таблицу Магазинов ниже). К оружию можно присоединить только один магазин. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.	500eb
Увеличенный Магазин	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.** Оружие вмещает больше патронов (смотрите Таблицу Магазинов ниже). К оружию можно присоединить только один магазин. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой.	100eb
Подствольный Гранатомёт	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.** Если оружие держать двумя руками, то его можно использовать как Гранатомёт, с 1 гранатой в подствольнике. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой. Занимает 2 слота модификаций.	500eb

Модули	Описание и информация	Цена
Инфракрасный Прицел Ночного Видения	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.** При стрельбе убирает штрафы от темноты, дыма, тумана и т.д. Через прицел можно отличить тепловое излучение тела от холодного металла, но не более того. Например, через этот прицел ты не сможешь понять, какая именно Кибер-рука у цели, и какие сюрпризы она в себе таит.	500eb
Подствольный Дробовик	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя кроме экзотического, с Навыком Тактическое оружие.** Если оружие держать двумя руками, то его можно использовать как Дробовик, с магазином на 2 боеприпаса. Оружие с этой модификацией нельзя спрятать под одеждой. Занимает 2 слота модификаций.	500eb
Коннектор умного оружия	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.** Установка или удаление Коннектора Смартлинка занимает один час. Оружие считается Умным только если к нему подключён модуль “Коннектора Смартлинка”. Чтобы воспользоваться преимуществами Умного Оружия, необходимы специальные Киберимпланты. Умное Оружие должно быть подключно к вам через Личный Порт или подкожный Смартлинк, для них в свою очередь у вас должен быть установлен Нейролинк. К Смартлинку, Умное Оружие подключается автоматически, как только вы берёте его в руку. К Личному Порту его нужно подключать, тратя Действие, при условии, что Личный Порт больше ни к чему не подключён. Если ваше умное оружие выбили или вырвали из рук, то кабели не рвутся, а просто отсоединяются. Повторное подключение не требует Действия, так как эти порты предназначены для простоты использования. Вы спросите, к чему все эти сложности? Да к тому, что при Дальней Атаке Умное Оружие даёт бонус +1 к попаданию. Занимает 2 слота модификаций.	500eb
Снайперский прицел	**Подходит: любое Оружие Дальнего Боя, кроме Луков, Арбалетов и Экзотического.** Через прицел можно разглядеть детали на расстоянии до 800 метров. При стрельбе одиночными выстрелами или Прицельным Выстрелом на расстояние 51 метр или дальше, прибавьте +1 к проверке. Не суммируется с Киберимплантом ТелеОптика.	100eb

Магазины

Тип Оружия	Стандартная	Увеличенная	Барабан
Пистолет	12	18	36
Тяж. пистолет	8	14	28
Оч. тяж. Пистолет	8	14	28
Пистолет-пулемет	30	40	50
Тяж. ПП	40	50	60
Дробовик	4	8	16

Тип Оружия	Стандартная	Увеличенная	Барабан
Штурмовая винтовка	25	35	45
Снайперская винтовка	4	8	12
Гранатомёт	2	4	6
Ракетомет	1	2	3

Боеприпасы

Тип	Кол-во	Цена
Стандартный Боеприпасы	10	10eb
Бронебойные Боеприпасы	10	100eb
Боеприпасы с Биотоксинами	10	500eb
ЭМИ Боеприпасы	10	500eb
Экспансивные Боеприпасы	10	100eb
Светошумовые Боеприпасы	10	100eb
Зажигательные Боеприпасы	10	100eb
Отравленные Боеприпасы	10	100eb
Резиновые Боеприпасы	10	10eb
Усыпляющие Боеприпасы	10	500eb
Умные Боеприпасы	10	500eb
Дымовые Боеприпасы	10	50eb
Слезоточивый газ	10	50eb

Защита

Бронезащита

Тип брони	Описание и информация	ОС	Пенальти	Стоимость
Кожа	Любимая одежда кочевников и панков на мотоциклах	4	нет	20
Кевлар	Из него может быть любая одежда: куртки, жилеты, деловые костюмы и даже бикини	7	нет	50
Легкий бронекостюм	Комбинация кевлара и пластиковых сеток, вставленных в ткань	11	нет	100
Комбинезон “Бодивейт”	Комбинезон с поглощающим защитным гелем, нанесенным на ключевые участки тела. Умеет удобное крепление для хранения кибердеки и разъёмов подключения к интерфейсам сети	11	нет	1000
Средний бронекостюм	Более тяжёлый бронекостюм с прочным пластиковым покрытием, усиленным толстой кевларовой сеткой	12	-2 РЕА, ЛВК, СКО	100
Тяжелый бронекостюм	Самый толстый бронекостюм, сочетающий в себе плотный кевлар и многослойную сеть пластика и сетчатого плетения	13	-2 РЕА, ЛВК, СКО	500
Взрывозащищенная броня	Версия солдатского бронежилета и штанов из 21-го века	15	-4 РЕА, ЛВК, СКО	500
Металгир	Металгир остановит всё, но вас будет ударить легче, чем одноногого банту в гонке пото	18	-4 РЕА, ЛВК, СКО	5000
Пуленепробиваемый щит	Прозрачный щит из поликарбоната, который может защитить вас в перестрелке	10 ПЗ	Нет, занимает 1 руку	100

Киберимпланты

Стилевые импланты (7 слотов доступно)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Биомонитор	Торговый центр	Подкожный имплант, показывающий состояние органов. Можно связать с агентом	100	0
Химкожа	Торговый центр	Красители и пигменты навсегда меняют оттенок кожи. Дает +2 к **Уходу за собой**, если установлены техноволосы	100	0
ЭМИ-нить	Торговый центр	Тонкие серебристые линии по всему телу ввиду кругов	100	0
Светящиеся тату	Торговый центр	Подкожные мягкие пластинки, сохраняющие свет и проецирующие разные татуировки. Даёт +2 к **Гардеробу и стилю** если у пользователя 3 и более тату	100	0
Изменчивые Такты	Торговый центр	Линзы, меняющие цвет, имплантированные в глаз	100	0
Подкожные Часы	Торговый центр	Подкожные светодиодные часы	100	0
Техноволосы	Торговый центр	Цветные светоизлучающие искусственные волосы. +2 к **Уходу за собой**, если установлено вместе с Химкожей	100	0

Нейронные имплантаты (Основная часть: Нейроинк)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Нейролик	Клиника	Проводная искусственная нервная система. Требуется для использования нейроимплантов и смартлинка. Имеет 5 слотов опций	500	7 (2d6)
Записыватель брейндансов	Клиника	Записывает действия пользователя на щепку или внешнее устройство.	500	7 (2d6)
Разъем для щепок	Клиника	Разъём установленный сзади на шее. Требуется для использования всех чипов и щепок. Установка или удаление чипа является действием. При первой установке чипа, которым вы до этого никогда не пользовались, вы получаете потерю человечности. Повторная установка к этому не приводит. Чипы не занимают ячейку опций нейро-имплантов.	500	7 (2d6)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Личный порт	Клиника	Вилка на запястье или голове, которая позволяет подключаться к машинам и устройствам. Множественная установка позволяет подключаться к нескольким вещам одновременно.	500	7 (2d6)
Керезников	Клиника	**Ускоритель**. Добавляет +2 к Инициативе. Одновременно можно установить только 1 ускоритель	500	14 (4d6)
Сандвистан	Клиника	**Ускоритель**. При активации в качестве действия добавляет +3 к инициативе на 1 минуту. Имеет период охлаждения 1 час. Одновременно можно установить только 1 ускоритель	500	7 (2d6)
Химический анализатор	Н/Д	**Чип**. Проверяет вещество на точный химический состав и сравнивает с базой данных. Требует разъем	500	3 (1d6)
Щепка памяти	Н/Д	**Хранилище данных**. Программа пользователя может хранить или получать доступ к данным на нём	10	0 (0)
Обонятельное усиление	Н/Д	**Чип**. Пользователь может использовать **навык отслеживания**. Требует разъем	100	7 (2d6)
Редактор боли	Н/Д	**Чип**. Пользователь игнорирует штрафы из-за сильного ранения. Требуется разьём.	1000	14 (4d6)
Щепка навыка	Н/Д	**Чип**. У пользователя есть определённый навык 3го уровня. Если навык уже не 3+ уровня.Чипы сложных навыков (x2) стоят в 2 раза дороже. Требует разъем	500 или 1000	7 (2d6)
Тактильное усиление	Н/Д	**Чип**. Пользователь может обнаружить движение в пределах 20 м, положив руку на поверхность. При использовании в качестве детектора движения, руку нельзя применять ни для чего другого. Требуется разъем	100	7 (2d6)

Кибероптика (Основная Часть: Киберглаз)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Киберглаз	Клиника	Глаз заменяет мясной. Каждый глаз имеет 3 слота.Некоторые опции должны быть сопряжены (приобретены дважды и установлены в разных глазах, ПЧ рассчитан на каждую одну покупку).	100	7 (2d6)
Анти-ослепление	Молл	Вариант киберглаза. Пользователь невосприимчив к слепоте и другим эффектам, вызванным опасными вспышками. Требуется 2 глаза и сопряжение	100	2 (1d6/2 в большую сторону)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Хирон	Молл	Вариант киберглаза. Проецирует крошечный экран в обычное зрение для видео сообщений, просмотра видео и другого ПО и электроники пользователя. Картинка в картинке реальной жизни	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Сдвиг цвета	Молл	Вариант киберглаза. Косметическое обновление позволяет вносить неограниченное изменение цвет глаза и рисунка. Можно настроить на изменение температуры и гормонального фона	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Дротикомёт	Клиника	Вариант киберглаза. Экзотическое оружие Дротикомёт с одним выстрелом в обойме, спрятанное в киберглазе. Требует 3 слота для опций	500	2 (1d6/2 в большую сторону)
Усилитель картинки	Молл	Вариант киберглаза. Добавляет +2 к проверкам восприятия, чтения по губам, сокрытия/обнаружение объекта и других проверок зрения. Требует сопряженной установки	500	3 (1d6)
ИК/УФ зрение	Молл	Вариант киберглаза. Снимает штрафы, накладываемые темногой и другими препятствиями, как дым, туман и т.п. до 0. Пользователь может отличить горячее мясо от холодного металла , но не может видеть сквозь укрытия. Требуется сопряжение и 2 слота опций на каждый	500	3 (1d6)
Микрооптика	Клиника	Вариант киберглаза. Микроскоп, увеличение до 400x	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Микровидео	Клиника	Вариант киберглаза. Записывает видео и аудио на стандартный чип памяти или связанный с ним агент. Требует 2 слота опций	500	2 (1d6/2 в большую сторону)
Детектор радиации	Клиника	Вариант киберглаза.Показания радиации в пределах 100м от пользователя отображается в поле зрения как голубое свечение над источником	1000	3 (1d6)
Тактический прицел	Клиника	Вариант киберглаза. Даёт +1 к проверке Прицельного выстрела. Множественные установки не суммируются	500	3 (1d6)
ТелеОптика	Клиника	Вариант киберглаза. Позволяет видеть детали на расстоянии 800м. При атаке цели на расстоянии 51м и дальше в режиме одиночного огня или прицельного выстрела можете добавить +1 к проверке. Несколько установок не суммируются. Не суммируется со снайперским прицелом	500	3 (1d6)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
AR-зрение	Молл	Вариант киберглаза. Проецирует изображения киберпространства на реальный мир. Теперь можно не носить с собой AR-очки	100	2 (1d6/2 в большую сторону)

Кибераудио (Основная часть: Комплект Кибераудио)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Комплект Кибераудио	Клиника	Устанавливается в черепе. Система имеет 3 дополнительных слота для опций. Может быть установлен только 1 такой комплект	500	7 (2d6)
Усиленный слух	Молл	Добавляет +2 к навыку Восприятия для проверок, включающих слух. Множественные установки не дают преимуществ	100	3 (1к6)
Аудио рекордер	Клиника	Записывает звук на щепку или агент	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Детектор жучков	Молл	Подат звуковой сигнал, если пользователь находится в 2х метрах от жучков или подслушивающих устройств	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Трекер маячка	Клиника	Указывает за связанным маячком на расстоянии до 1 мили. Поставляется бесплатным связанным маячком, связанным с трекером. Замена маячка стоит **50eb**	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Внутренний агент	Молл	Полнофункциональный агент, управляемый с помощью голосовых команд. Изображения описываются звуком, но могут быть выведены на Киберглаз с Хирон или любой экран, если нужен визуальный вывод информации. Агент нельзя удалить без хирургического вмешательства	100	3 (1к6)
Демпфер	Молл	Автоматическая компенсация шума. Пользователь становится невосприимчив к глухоте или другим эффектам, вызванным громкими звуками	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Коммуникатор (Рация)	Молл	Позволяет общаться по рации в радиусе в 1 милю	100	2 (1d6/2 в большую сторону)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Радио/музыкальный проигрыватель	Клиника	Позволяет использовать действие для сканирование всех радиочастот в пределах 1 мили и настроиться на них. Проигрыватель может подключиться к сети, чтобы слушать самую популярную музыку или воспроизводить ее с щепки. Для понимания зашифрованных сигналов требуется Скремблер/Дескремблер	50	2 (1d6/2 в большую сторону)
Радар детектор	Клиника	Подает звуковой сигнал при обнаружении радара в радиусе 100 м	500	2 (1d6/2 в большую сторону)
Скремблер/Дескремблер	Молл	Позволяет шифровать исходящие сообщения и расшифровывать их обратно	100	2 (1d6/2 в большую сторону)
Анализатор голосового стресса	Молл	Добавляет+2 к навыкам восприятия и допроса. Пользователь может активировать специальную функцию обнаружение лжи на 1 минуту с помощью действия, в действие	100	3 (1к6)

Внутренние киберимпланты (7 слотов доступно)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
АудиоВокс	Клиника	Вокальный синтезатор. **+2 к навыку актёрского мастерства** и **+2 к навыку игры на гитаре** во время пения. Устанавливается 1 раз	500	3 (1d6)
Контрацептив	Клиника	Предотвращает беременность	10	0
Усиленные антитела	Клиника	После стабилизации пользователь восстанавливает количество **ПЗ** равное удвоенному значению **ТЕЛ,** когда он отдыхает или выполняет легкую деятельность.	500	2 (1d6/2 округление вверх)
Киберзмея	Больница	**Ужасающее щупальце**, установленное в горле/пищеводе. Очень Тяжелое оружие ближнего боя (**4d6, 1 ROF**), которое можно спрятать без проверки	1 000	14 (4d6)
Жабры	Больница	Позволяет дышать под водой	1 000	7 (2d6)
Искусственные мышцы и усиленные кости	Больница	Пользователь увеличивает **ТЕЛ** на 2 Это так же увеличивает **ПЗ** и спасброски от смерти. Не может увеличить **ТЕЛ до 11 и выше**	1 000	14 (4d6)
Независимая подача воздуха	Больница	Содержит воздух на 30 минут, прежде чем пользователю потребуется пополнить резервуар из окружающего воздуха, что занимает час. Либо можно заменить за **50eb**	1 000	2 (1d6/2 округление вверх)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Полуночница. Сексуальный имплант	Клиника	Будь Венерой, будь огнем. Будь желанием.	100	7 (2d6)
Мистер Стояк Сексуальный имплант	Клиника	Всю ночь, каждую ночь. И они никогда не узнают.	100	7 (2d6)
Назальные фильтры	Клиника	Вы становитесь невосприимчивы к воздействию токсичных газов, дыма и всех других опасностей, которые вы вдыхаете. При желании можно выключить назальные фильтры без действия.	100	2 (1d6/2 округление вверх)
Радар/Сонар	Клиника	Постоянно сканирует местность в радиусе 50 метров от пользователя, в т.ч. под водой. Сканирование не показывает ничего за укрытием или закрытой дверью Пользователь получает звуковой сигнал от **мастера** вместе с направлением его источника всякий раз, когда при сканировании обнаруживается новый движущийся объект Нельзя получить эффект дважды	1 000	7 (2d6)
Связывание токсинов	Клиника	Добавляет **+2 к навыку сопротивления пыткам/наркотикам** Множественная установка импланта не даёт преимуществ	100	2 (1d6/2 округление вверх)
Вампиры	Клиника	Клыки, имплантированные во рту пользователя. Лёгкое оружие ближнего боя отличного качества **(1d6 урона, 2 ROF)**, которое можно прятать без проверки. Флакон с ядом или биотоксином можно хранить и прятать в отделении в нёбе рядом с клыками без проверки. Содержимое хранимого флакона можно применять к Вампирам в любое время без действия. Каждое использование тратит весь флакон и длится 30 минут. Установка Вампиров включает в себя полную переработку рта пользователя, что предотвращает случайное отравление клыками на полпути к куску пиццы или критической неудачи	500	14 (4d6)

Внешние Киберимпланты (7 слотов доступно)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Скрытая кобура	Клиника	Кобура внутри тела пользователя, может хранить оружие, которое может быть скрыто. Его можно скрыть без проверки. Оружие можно вытащить из скрытой кобуры без действия, если оно имплантировано в легкодоступное место на теле. Вы можете достать его из бедра, если только вы не носите штанов.	500	7 (2d6)
Тканекожа	Больница	Тело и голова бронированы всегда на уровне **ОС 7**. Ваша **ОС** определяется самым высоким предметом брони. Кроме того, всякий раз, когда ваша получает урон в каком-либо месте, все ваши предметы брони в этом месте получают урон одновременно (например, тканекожа головы и шлем). Когда вы успешно завершаете 1 день отдыха (исцеления), наномашины, присутствующие в коже, восстанавливают **1 ОС** тела и головы.	500	7 (2d6)
Подкожная броня	Больница	Тело и голова бронированы всегда на уровне **ОС 11**. Ваша **ОС** определяется самым высоким предметом брони. Кроме того, всякий раз, когда ваша получает урон в каком-либо месте, все ваши предметы брони в этом месте получают урон одновременно (например, тканекожа головы и шлем). Когда вы успешно завершаете 1 день отдыха (исцеления), наномашины, присутствующие в подкожной броне, восстанавливают **1 ОС** тела и головы.	1 000	14 (4d6)
Подкожный карман	Клиника	Размер 5x10 см с молнией Realskinn™. Содержимое можно успешно скрыть без проверки.	100	3 (1d6)

Киберконечности (Основная часть: Киберрука или Кибернога)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Киберрука	Больница	Замена руки. Не обязательно в паре. Имеет 4 слота для опций киберруки или киберконечности. Изначально поставляется со стандартным протезом руки, которая не требует доп. потери человечности и не занимает слот киберруки	500	7 (2d6)
Стандартная рука	Клиника	Напоминает обычную руку. При установке в мясную руку не учитывается при подсчете количества киберпрограмм. Не занимает слот опций киберруки.	100	2 (1d6/2 округление вверх)
Большие костяшки	Клиника	Бронированные суставы. Среднее оружие ближнего боя **(2d6, 2 ROF)**, которое можно спрятать без проверки. Можно использовать без оружия в руке. **Можно установить как единственный киберимплант в мясной руке**	100	3 (1d6)
Кибердека	Клиника	Вариант киберруки. Кибердека, установленная в киберруке. Нужно предоставить свою кибердеку при установке. При интеграции кибердеки в руку появляется 1 дополинтельный слот для программ или оборудования. Это постоянное обновление, при попытке снять — кибердека ломается без возможности восстановления, но программы и оборудование можно восстановить. Требует киберруку и занимает 3 слота. Кибердека по прежнему требует управления интерфейсами и **Нейролинком** пользователем.	500	3 (1d6)
Рукохват	Клиника	Вариант киберруки. Можно выстрелить на 30 м, рука крепко прикрепляется к любой надежной поверхности. Линия выдерживает вес в два раза превышающий массу пользователя и имеет 10 **ПЗ**. Штраф за лазанье по линии отсутствует. Убрать линию можно без использования действия, в том числе во время подъему. При использовании захвата рука должна быть пустая (держать предметы нельзя). Не эффективен, как оружие, не может использоваться для захвата врага. Требуется киберрука	100	3 (1d6)
Медсканер	Клиника	Вариант киберруки. Сканер с внешними датчиками и контактами, диагностирует травмы и болезни. Помогает в неотложных состояниях, не требующих хирургического вмешательства. Добавляет +2 к навыку **Фельдшера**. Требует киберруку, занимает 2 слота. Множественная установка не дает дополнительных преимуществ	500	7 (2d6)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Выкидной гранатомёт	Клиника	Вариант киберруки. В руку установлен одноручный гранатомет с единственной гранатой в магазине. Не совместим со всеми насадками для оружия, кроме **умного оружия.** Гранатомет можно спрятать и вытащить без проверки. Пока оружие “выскакивает”, этой рукой нельзя что-то держать. Требует киберруку и занимает 2 слота	500	7 (2d6)
Выкидное оружие ближнего боя	Клиника	Вариант киберруки. Позволяет устанавливать одно одноручное легкое, среднее или Тяжелое оружие ближнего боя. Можно вытащить и спрятать без проверки. Пока оружие “выскакивает”, этой рукой нельзя что-то держать. Требует киберруку и занимает 2 слота	500	7 (2d6)
Выкидной щит	Клиника	Вариант киберруки. Пуленепробиваемый щит в сложеном состоянии скрыт в этой руке. Его можно достать или убрать без действия, если у щита больше 0 **ПЗ**. При использовании щита, вы не можете использовать руку ни для чего другого. Щит легко снимается и заменяется другим, что упрощает чистку и ремонт. Требует киберруку и занимает 2 слота. Подробнее о щите в разделе “механика оружия”	500	7 (2d6)
Выкидное оружие дальнего боя	Клиника	Вариант киберруки. Позволяет устанавливать одно одноручное оружие ближнего боя. Можно вытащить и спрятать без проверки. Пока оружие “выскакивает”, этой рукой нельзя что-то держать. Требует киберруку и занимает 2 слота	500	7 (2d6)
Быстросъемное крепление	Клиника	Вариант киберруки. Можно снять и установить другую руку. Когда вы устанавливаете руку в первый раз, вы теряете человечность. При повторной установке штраф не накладывается. Требуется киберрука	100	7 (2d6)
Потрошители	Клиника	Вариант киберруки. Удлиняемые когти из углеродного стекла. Среднее оружие ближнего боя **(2d6, 2 ROF)**, которое можно прятать без проверки. ПРи использовании рука должна быть свободна. **Можно установить в мясную руку**	500	3 (1d6)
Скретчеры	Молл	Вариант киберруки. Искусственные ногти из углеродного стекла. Лёгкое оружие ближнего боя **(1d6, 2 ROF)**, можно спрятать без проверки, а также выдвинуть или убрать без действия. Требуется киберрука, занимает 2 слота	100	2 (1d6/2 округление вверх)

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Плечевая камера	Клиника	Вариант киберруки. Выдвижная камера на плече, отслеживает всё независимо от пользователя, записывает аудио и видео на встроенную щепку или связанный агент. Можно достать или спрятать без проверки и действия. Требуется киберрука, занимает 2 слота	500	7 (2d6)
Слайсы да кубики	Клиника	Вариант киберруки. Моноструна, имплантированная в большой палец. Среднее оружие ближнего боя **(2d6, 2 ROF)**, которое можно прятать без проверки. Нельзя ничего держать в руке при использовании. **Можно установить в мясную руку**	500	3 (1d6)
Смартлинк	Клиника	Вариант киберруки. Подкожная пластина под ладонью для подключения **умного оружия.** Альтернатива интерфейсным штекерам. **Можно установить, как единственный имплант в мясной руке.** Требуется **Нейролинк**, занимает слот в импланте **Нейролинк.**	100	3 (1d6)
Техсканер	Клиника	Вариант киберруки. Даёт **+2** к базовым навыкам **технологии, Кибертехника, технологии наземных ТС, морских ТС, воздушных ТС, систем безопасности и навыкам владения оружием.** Требуется киберрука, занимает 2 слота. Не дает дополнительных преимуществ при множественной установке..	500	7 (2d6)
Рука мультитул	Клиника	Вариант киберруки. Пальцы содержат отвертку, гаечный ключ, небольшую друль и т.д. Можно утсановить, как **единственный киберимплант в мясной рук.**	100	3 (1d6)
Когти росомахи	Клиника	Вариант киберруки. Выдвижные когти из углеродного стекла на костяшках пальцев. Тяжелое оружие ближнего боя **(3d6, 2 ROF)**, которое можно спрятать без проверки. При использовании, как оружие, нельзя ничего держать в руке. **Можно установить, как единственную имплант в мясной руке.**	500	7 (2d6)
Кибернога	Больница	Замена ноги, не обязательно в паре. Имеет 3 слота опций для киберног или киберконечностей. Поставляется с предустановленной стандартной ногой, которая не требует потери человечности и не занимает слот. Большинство опций должно быть приобретено дважды (установлено в обе ноги) и синхронизировано. Потеря человечности рассчитывается отдельно для каждой ноги	100	3 (1d3)

Стандартная нога	Клиника	Напоминает обычную стопу. При установке в мясную ногу стандартной ноги не учитывается при подсчете количества киберпрограм, установленных в ноги. Не занимает слов в киберноге	100	2 (1d6/2 округление вверх)
Нога с крюками	Клиника	Ноги покрыты современным покрытием с улучшенным сцеплением с поверхностью Убирает штрафы при лазании. Требуется две сопряженные киберноги	500	3 (1d6)
Прыжковый ускоритель	Клиника	Гидравлические ноги, отменяющие штраф к прыжкам. Требуется две сопряженные киберноги, занимает 2 слота	500	3 (1d6)
Нога скейт	Клиника	Нога с колесиками. Можно скрыть. Увеличивает скорость на 6 м при использовании действия “бег”. Требуется две сопряженные киберноги	500	3 (1d6)
Коготь	Клиника	Клинок в стопе. Лёгкое оружие ближнего боя. Можно скрыть без проверки. Можно установить, как единственный имплант в мясной ноге.	500	3 (1d6)
Нога с ластами	Клиника	Тонкая перепонка между пальцами. Отменяет штраф при плавании. Требуется две сопряженные киберноги	500	3 (1d6)
Закаленное экранирование	Клиника	Вариант киберконечности. Конечность и установленные опции не могут быть выведены из строя с помощью ЭМИ. Требуется кибернога или киберрука	1 000	3 (1d6)
Пластиковое покрытие	Молл	Вариант киберконечности. Пластиковое покрытие для конечности, доступны в большом разнообразии цветов и узоров. Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот	100	0
Покрытие Realskinn™	Молл	Вариант киберконечности. Покрытие из искусственной кожи для конечности. Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот	500	0
Покрытие Superchrome®	Молл	Вариант киберконечности. Блестящее металлическое покрытие для конечности. **+2 к Гардеробу и стилю.** Требуется кибернога или киберрука, не занимает слот	1 000	0

Боргирование

Название	Где ставить	Описание	Цена	ПЧ
Искусственное плечо с креплением	Больница	Можно установить вторую руку под 1 крепление. У пользователя может быть только 1 искусственное плечевое крепление	1 000	14 (4d6)
Имплантированный экзоскелет ß (бета)	Больница	Усовершенствованный скелет и опорная система с гидравлическими и нейлоновыми мышцами. - увеличивает **ТЕЛ до 12** увеличивает **ПЗ и спасбросок** не может увеличить **ТЕЛ до 13 и выше** для установки требуется **ТЕЛ 6 и имплант “Пересаженные мышцы и кружевные кости”**	1 000	14 (4d6)
Имплантированный экзоскелет ∑ (сигма)	Больница	Сильно улучшенный скелет и поддерживающая структура с еще большим количеством гидравлических и нейлоновых мышц. - увеличивает **ТЕЛ до 14** увеличивает **ПЗ и спасбросок** не может увеличить **ТЕЛ до 15 и выше** для установки требуется **ТЕЛ 8 и имплант “Пересаженные мышцы и кружевные кости”**	5 000	14 (4d6)
Мульти-оптическое крепление (фасеточные глаза)	Больница	Можно установить до 5 дополнительных киберглаз в мульти-оптическое крепление. Киберлаза продаются и устанавливаются отдельно. Может быть установлены только одни фасеточные глаза	1 000	14 (4d6)
Массив датчиков	Клиника	Двойные плоские антенны, выступающие из головы пользователя, улучшают его **“Комплект для кибераудио”.** Иногда называются **Кроличьими ушами**. Можно установить до 5 дополнительных опций Кибераудио. Можно установить только 1 массив датчиков	1 000	14 (4d6)

Травмы

Критические повреждения Тела

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	**Оторванная Рука**	Лишился руки. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	**Оторванное Запястье**	Лишился запястья. Всё что держали этой рукой, теперь на земле. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	**Разрыв легкого**	-2 к СКО (Минимум 1) **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
5	**Перелом ребер**	В конце каждого хода, в котором вы передвигались пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
6	**Перелом Руки**	Сломаной рукой нельзя пользоваться. Всё что держали этой рукой, теперь на земле.	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
7	**Инородное Тело**	В конце каждого хода, в котором вы передвигались пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	**Перелом Ноги**	-4 к СКО (Минимум 1)	Парамедик СЛ13	Парамедик СЛ15 или Хирургия СЛ13
9	**Разрыв Мышцы**	-2 к Ближним Атакам	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
10	**Травма Позвоночника**	В свой следующий ваш ход вы можете только Перемещаться. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
11	Раздробленные Пальцы	-4 ко всем Действиям связанным с этой рукой.	Парамедик СЛ13	Хирургия СЛ15
12	Оторванная Нога	Лишились ноги. -6 к СКО (Минимум 1). Вы не можете Уклоняться от атак. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15

Критические повреждения Головы

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
2	Потеря Глаза	Лишились глаза. -4 к дальним атакам и Проверкам Восприятия, использующим зрение. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
3	Черепно-Мозговая Травма	-2 ко всем Действиям. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17
4	Повреждение Глаза	-2 к дальним атакам и проверкам Восприятия, использующим зрение.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ15
5	Сотрясение Мозга	-2 ко всем Действиям	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
6	Перелом челюсти	-4 ко всем Действиям связанным с речью	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ13
7	Инородное Тело	В конце каждого хода, в котором вы передвигись пешком более 4 метров, вы получаете Бонусный Урон по ПЗ от этого повреждения.	Первая Помощь или Парамедик СЛ13	Быстрая Помощь устраняет Эффект от повреждения
8	Перело Шеи	**Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ13	Парамедик или Хирургия СЛ15
9	Перелом Черепа	Прицельные выстрелы в голову умножают урон, который проходит через твою КЗ, на 3 вместо 2. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	Парамедик СЛ15	Парамедик или Хирургия СЛ15

2d6	Травма	Эффект от повреждения	Первая помощь	Лечение
10	**Повреждение слуха**	Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -2 к проверкам Восприятия, использующим слух.	Парамедик СЛ15	Хирургия СЛ13
11	**Травма трахеи**	Ты не можешь говорить. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ15
12	**Оторванное Ухо**	Лишился Уха. Каждый раз, когда ты в свой ход пешком передвигался дальше 4 метров, в свой следующий ход ты не можешь перемещаться. Также ты получаешь -4 к проверкам Восприятия, использующим слух. **Штраф СпасБроска увеличивается на 1.**	НЕТ	Хирургия СЛ17

Кибердеки

Тип	Цена	Слоты
Кибердека плохого качества	100eb (Премиум)	5
Кибердека	500eb (Дорогое)	7
Кибердека отличного качества	1,000eb (О. дорогое)	9

Оборудование для Кибердеки

Название	Информация	Цена
Резервный Диск	Установленный на Кибердеке Резервный Диск "сохраняет" Программы (Кроме Чёрного ЛьДА), которые уничтожаются, помещая их на Резервный Диск за мгновение до их кончины. Мясным Действием, Нетраннер может переустановить все сохраненные Программы, на свою деку, если на ней есть свободные Слоты. Если снять с Кибердеки Резервный Диск, с него автоматически всё сотрется. Предустановленные Программы действующие “один раз за нетран” и тому подобное, переустанавливаются в том же состоянии, в каком были “сохранены” перед уничтожением, поэтому вы не сможете уничтожить свою броню, чтобы восстановить её. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
ДНК Замок	Кибердека с ДНК Замком, может блокироваться и разблокироваться с помощью отпечатка пальца, радужной оболочки, капли крови или любого другого биометрического метода, по желанию. Метод зависит от модели ДНК Замка. К заблокированной Кибердеке невозможно получить доступ без биометрического ключа. Ну или пройти проверку Электроника/Безопасность СЛ17. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Закалённая схема	Кибердеку с Закаленной Схемой, нельзя временно вывести из строя или уничтожить ЭМИ Эффектами, например импульсом СВЧ Пистолета или Эффектами от Программ (кроме Чёрного ЛьДА).	100eb (Премиум)
Теплоизоляция Проводки	Кибердека с Теплоизоляцией Проводки, не может загореться и поджечь одежду пользователя из-за Эффекта Программы.	100eb (Премиум)
КРАШ Барьер	На Кибердеку с КРЭШ Барьером, не действуют Эффекты Программ, которые заставляют Нетраннера Отключится. **Требуется 2 Слота для Оборудования.**	100eb (Премиум)
Увеличение радиуса	Кибердека с Увеличенным радиусом может подключаться к точке доступа на расстоянии до 8 метров.	100eb (Премиум)

Программы

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Стиратель	Усиливающий	0	0	7	+2 к твоей проверке “Плащ”, пока эта программа Активна.	20eb
Иконка: Розовый шарик, испускающий крошечные мыльные пузыри.						
Найдёмся!	Усиливающий	0	0	7	+2 к твоей проверке “Следопыт”, пока эта программа Активна.	20eb
Иконка: Сверкающее серебряное увеличительное стекло медленно вращается на месте.						
Быстрый Гонзалес	Усиливающий	0	0	7	Повышает твою Скорость на +2 до тех пор, пока эта программа Активна. +2 к твоей Скорости, пока эта программа Активна.	100eb
Иконка: Поднимающийся столб пыли за Нетраннером.						
Червь	Усиливающий	0	0	7	+2 к твоей проверке “Бэкдор”, пока эта программа Активна.	50eb
Иконка: Золотой механический червь с неоново-зелеными глазами.						
Доспехи	Защитный	0	0	7	Снижает весь урон мозгу, который ты получишь на 4, пока эта программа Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	20eb
Иконка: Прозрачные золотые доспехи, Нетраннера.						
Зенитка	Защитный	0	0	7	Уменьшает АТК, всех запущенных против тебя Программ до 0 (кроме Программ Чёрного ЛЬДА), пока эта программа, Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	50eb
Иконка: Облако ослепляющих, сияющих, разноцветных огней кружащих вокруг Нетраннера.						
Щит / Заслон	Защитный	0	0	7	Останавливает первый успешный Эффект Программы (Не Чёрного ЛЬДА) от повреждения мозга. После остановки урона Щит Деактивируется. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	50eb
Иконка: Облако ослепляющих, сияющих, разноцветных огней кружащих вокруг Нетраннера.						

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Банхаммер	Атакующий Против Программ	1	0	0	Наносит 2d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 3d6.	50eb (Costly)
Иконка: Гигантский пылающий белый молот, в руках Нетраннера.						
Меч / Клинок	Атакующий Против Людей	1	0	0	Наносит 3d6 урона Программам Чёрного ЛЬДА, остальным Программам наносит 2d6.	50eb
Иконка: Светящаяся энергетическая катана, появляющаяся в руке Нетраннера.						
ДЭКкраш	Атакующий Против Людей	2	0	0	Выбрасывает вражеского Нетраннера из Архитектуры. Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре.	100eb
Иконка: Мультяшная динамитная шашка, брошенная Нетраннером.						
Хэллболт	Атакующий Против Людей	0	0	0	Наносит 2d6 Урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	100eb
Иконка: Нетраннер из руки выпускает огненную стрелу						
Нервоскраб	Атакующий Против Людей	0	0	0	ИНТ, РЕА, ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	100eb
Иконка: Хромированный шар, брошенный Нетраннером, искрящийся от электричества.						
Ядовитая проскость	Атакующий Против Людей	0	0	0	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера (Кроме Чёрного ЛЬДА).	100eb
Иконка: Нетраннер из пальца "стреляет" неоново-зеленым лучом.						
Суперклей	Атакующий Против Людей	2	0	0	В течении 1d6 Раундов, Нетраннер не может двигаться в глубь Архитектуры а также безопасно Отключится (он всё ещё может выполнить не безопасное Отключение) Каждую копию этой Программы можно использовать только один раз за подключение.	100eb
Иконка: Из руки Нетраннера вылетела масса липкой красной слизи.						

Название	Класс	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Вриззбот	Атакующий Против Людей	1	0	0	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий Ход на 1 (минимум 2).	50eb
Иконка: Из пальца Нетраннера исходит мерцающая неоновым светом двойная спираль.						

Черный ЛЕД

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Аспид	Чёрный ЛЁД Против Людей	4	6	2	2	15	Уничтожает одну случайную Программу из Кибердеки Нетраннера.	100eb
Иконка: Золотая Египетская кобра, извергающая лучи неонового зеленого света.								
Гигант	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	2	8	4	25	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера.Выбрасывает Нетраннера из текущего “забега”. Нетраннер испытывает все Эффекты Активированного Чёрного ЛЬДА, с которым он столкнулся в Архитектуре помимо Гиганта.	1,000 eb
Иконка: Гигантская пара ног возвышается над вражеским Нетраннером.								
Адская Гончая	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	6	6	2	20	Наносит 2d6 урона мозгу Нетраннера. Кибердека без теплоизоляции загорается вместе с одеждой Нетраннера. В конце каждого своего хода, Нетраннер получает 2 урона, пока не потратит Мясное действие, чтобы потушить себя. Данный эффект не складывается.	500eb
Иконка: Огромный черный металлический волк. С Белыми пылающими глазами и пламенем, проносящимся волнами по всему телу. Скрежещущим металлическим голосом, повторяет имя вражеского Нетраннера.								
Кракен	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	2	8	4	30	Наносит 3d6 Урона мозгу Нетраннера. В течении двух Ходов Нетраннер не может двигаться в глубь Архитектуры а также безопасно Отключится (Нетраннер всё ещё может небезопасно Отключится).	1,000 eb
Иконка: Множество извивающихся оранжевых щупалец, торчащих из стен. Их присоски покрыты липкой красной слизью.								

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Лич	Чёрный ЛЁД Против Людей	8	2	6	2	25	ИНТ, РЕА, и ЛВК вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	500eb
Иконка: Металлический скелет, завернутый в черную мантию. Его руки украшены почерневшими кольцами, которые искрятся от электричества.								
Ворон	Чёрный ЛЁД Против Людей	6	4	4	2	15	Деактивирует одну случайную Оборонительную Программу из Активированных Программ вражеского Нетраннера, затем наносит 1d6 урона мозгу Нетраннера.	500eb
Иконка: Ворон в латных доспехах держащий светящееся белое копьё.								
Скорпион	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	6	2	2	15	СКО вражеского Нетраннера, в течении следующего часа снижается на 1d6 (минимум 1). Воздействие в основном психосоматическое и спустя час, проходит.	100eb
Иконка: Крохотный чёрный скорпион, который очень громко шипит, когда вражеский Нетраннер говорит.								
Скунс	Чёрный ЛЁД Против Людей	2	4	4	2	10	Вражеский Нетраннер поражённый данным Эффектом, получает минус 2 ко всем Проверкам “Скользить”, пока эта Программа Активирована. Каждый Чёрный ЛЁД “Скунс” за один раз может воздействовать только на одного Нетраннера, но эффекты нескольких Скунсов могут складываться.	500eb
Иконка: Мультяшный скунс, который ходит на задних лапах и очень пристально следит за Нетраннером.								
Висп	Чёрный ЛЁД Против Людей	4	4	4	2	15	Наносит 1d6 Урона мозгу Нетраннера и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий ход на 1 (минимум 2).	50eb
Иконка: Светящийся шар с одним крошечным глазом, потрескивающим энергией.								
Дракон	Чёрный ЛЁД Против Программ	6	4	6	6	30	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	1,000 eb
Иконка: Робот-дракон с золотой чешуей, окутанный электрическими разрядами.								

Имя	Класс	ВСП	СКО	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект	Цена
Убийца	Чёрный ЛЁД Против Программ	4	8	6	2	20	Наносит 4d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы отключить программу, она уничтожается.	500eb
Иконка: Робот-самурай с красными глазами, держащий светящуюся катану.								
Саблезуб	Чёрный ЛЁД Против Программ	8	6	6	2	25	Наносит 6d6 урона Программе. Если этого урона хватает, чтобы Отключить программу, она уничтожается.	1,000 eb
Иконка: Огромный неуклюжий кот со светящимися белыми клыками.								

Транспорт

Наземный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Мест	Скорость (в бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Дорожный Мотоцикл	Обычный Мотоцикл с двигателем СНООН².	35	2	20 СКО	161 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Супербайк	Экзотический Мотоцикл с двигателем СНООН², способный развивать огромную скорость.	35	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)
Компактный Автомобиль	Обычный автомобиль с двигателем СНООН².	50	4	20 СКО	161 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь)
Спорткар	Спорткар с двигателем СНООН²	50	4	40 СКО	322 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь)
Суперкар	Экзотический суперкар с двигателем СНООН², способный развивать огромную скорость.	50	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)

Водный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Мест	Скорость (в бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Гидроцикл	Обычный водный гидроцикл с двигателем СНООН².	35	2	20 СКО	97 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Скоростной Катер	Скоростной катер с двигателем СНООН²	50	4	20 СКО	97 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь)
Круизный Катер	Роскошный катер с двигателем СНООН² и возможностью разместить небольшое количество привилегированных людей. Круизные Катеры имеют индивидуальные каюты.	60	2 на комнату	10 СКО	24 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой (минимум две каюты)
Яхта	Роскошное прогулочное судно с двигателем СНООН², с большим количеством кают для размещения и развлечений хозяев и их почетных гостей. Яхты имеют индивидуальные каюты.	100	4 на комнату	10 СКО	24 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой (минимум четыре каюты)

Воздушный Транспорт

Транспорт	Описание	ПЗТ	Мест	Скорость (в бою)	Скорость (Нарратив)	Цена
Гирокоптер	Небольшой винтокрыл с двигателем $CHOOH^2$, обожаем любителями летать	35	8	20 СКО	161 Км/Ч	20,000eb (Супер Роскошь)
Вертолет	Полноценный вертолет с двигателем $CHOOH^2$, пригодный для длительных полётов.	60	4	40 СКО	322 Км/Ч	40,000eb (Супер Роскошь)
AV-4 Универ-ный Аэродайн	Передовой летательный аппарат с двигателем вертикальной тяги $CHOOH^2$.	100	6	40 СКО	322 Км/Ч	50,000eb (Супер Роскошь)
AV-9 Спортивный Аэродайн	Экзотический летательный аппарат с вертикальной тягой $CHOOH^2$, развивающий огромную скорость.	60	2	60 СКО	483 Км/Ч	100,000eb (Супер Роскошь)
Аэрозеп	Современные грузовые дирижабли, разных размеров в зависимости от назначения. Аэрозепы имеют индивидуальные каюты.	100	2 на комнату	20 СКО	161 Км/Ч	30,000eb (Супер Роскошь) За каюту под палубой минимум две каюты)